CBI

游戏天地
GAME WORLD

2005 精华本 上册

中国发行量第1的游戏周报

游戏天地 GAME WORLD

電腦商情報

2005 精华本 上册

COMPUTER BUSINESS INFORMATION

Splendid
靓彩显示引擎

ASUS®
华硕品质·坚若磐石

华硕靓彩显示卡

锐丽体验 视觉革命

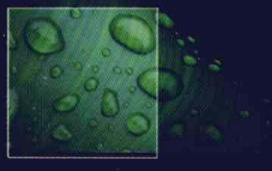
靓彩引擎：华硕专有大幅提升显卡显示效果的革命性技术

动态色彩调整

根据更适合人眼接受的风格，对天然颜色进行调整可以获得更好的视觉效果

细节颜色处理

以每像素为单位进行优化处理，各较亮区域的色彩调整不影响整体画面表现，针对特点像素进行调整达到最佳效果



智能动态调整

根据图像内容智能调整内容和黑色的强弱，令过暗或过暗的画面可以清晰显示每个细节

EN7800GTX TOP/2DHTV/256M

- 显示核心：nVIDIA Geforce7800GTX
- 核心频率：486MHz
- 显存容量：256MB
- 显存频率：486MHz
- 显存位宽：256bit
- 总线接口：PCI Express X16
- 输入输出接口：视频输出输入，双VGA输出，双 DVI 输出，高清晰电视（HDTV）
- 附赠软件：Power Director Pro、Media Show、华硕 DVD XP播放软件、Project SnowBlind、Xpand RallyASUS Splendid、ASUS GameFace Messenger
- 华硕独家标题：ASUS VideoSecurity Online、ASUS GameLiveShow、ASUS GameReplay、ASUS OSD

EAX700/TD/256M

- 显示核心：ATI Radeon X700LE
- 核心频率：400MHz
- 显存容量：256MB DDR
- 显存频率：500MHz(250MHz DDR)
- 显存位宽：128bit
- 总线接口：PCI Express X16
- 输出接口：DVI-I、D-Sub、S-Video输出、双VGA输出（使用转接头）
- 华硕独家标题：ASUS Splendid、ASUS GameFace Live、ASUS VideoSecurity、ASUS Oncreendisplay

GameFace Live
游戏视频王

中国电子竞技国家队 第一指定显卡

欢迎访问华硕中文网址：http://www.asus.com.cn 技术咨询服务：http://www.asus.com.cn/email 华硕7X24小时免费服务热线：800-820-6655

北京华捷 电话：010-8266 7575 传真：010-8266 9351
上海华捷 电话：021-5442 1616 传真：021-5442 0099
广州华捷 电话：020-8557 2366 传真：020-8557 2355
成都华捷 电话：028-8291 6655 传真：028-8291 6659
沈阳华捷 电话：024-2398 8728 传真：024-2398 8563
武汉华捷 电话：027-5971 8655 传真：027-5971 8650
西安华捷 电话：029-8767 7331 传真：029-8767 7330

■本印刷品图例所有信息，经过小心校对，以求准确 ■如有任何印刷质量问题，本公司不承担责任产品设计和规格的权力，最终解释权归华硕所有 ■本公司保留更改产品设计和规格的权力，最终解释权归华硕所有 ■本宣传资料所有为相应公司的注册商标 ■华硕保留对此资料内容的最终解释权

ISBN 7-222-04598-8

9 787222 045989 >

ATi 全球领导品牌

镭姬杀手 X800XL

采用 ATI Radeon X800XL 核心芯片
核心频率：400MHz，显存频率：980MHz
内建 256bit 256M DDR3 显存，16 条渲染管线
支持 HYPER ZHD 技术 支持 HDTV 输出
提供完美的双 DVI+VIVO 输出功能
完全支持最新的 DirectX9.0、OpenGL2.0
独有外接供电，突破 PCI-E 接口 75W 供电极限
具备视频采集能力，让图形卡完成更多的工作
全新散热器比公版 X800XL 散热器效率更高、噪声更低

2099元

镭姬杀手 X800GTO 超值版

采用 ATI Radeon X800 核心芯片
核心频率：400MHz，显存频率：700MHz
内建 256bit 128M DDR 显存，12 条渲染管线
支持 HYPER ZHD 技术 支持 HDTV 输出
提供完美的 TV-OUT、VGA、DVI 三头输出功能
完全支持全新的 DirectX9.0、OpenGL2.0
支持全新的 PCI Express 显示接口标准
配合功能强大的 HYDRAVISION 软件，完美支持双显示输出
集成电视频信号编码器 Fullstream 自适应过滤

1399元

镭姬杀手 X700 黄金版

采用 ATI Radeon X700 核心芯片
核心频率：425MHz，显存频率：860MHz
内建 128bit 128M DDR3 显存，支持 8 条渲染管线
支持 SmartshaderHD、SmoothvisionHD 技术
支持 HYPER ZHD 技术 支持 HDTV 输出
提供完美的 TV-OUT、DVI、DVI 三头输出功能
完全支持 DirectX9.0、OpenGL1.5
支持全新的 PCI Express 显示接口标准
X700Pro 性能的 X700
完全采用公版 X700Pro 的制造标准

799元

镭姬杀手 X550

采用 ATI Radeon550 心芯片
核心频率：400MHz，显存频率：500MHz
内建 128bit 256M DDR2 显存，4 条渲染管线
支持 Smartshader2.0、Smoothvision2.1 技术
支持 HYPER ZIII+ 技术
提供完美的 TV-OUT、DVI、CRT 三头输出功能
完全支持最新的 DirectX9.0、AGP8X/4X
配合 HYDRAVISION 软件支持完美的双显示输出

599元

镭姬杀手 9550 黄金版 II

采用 ATI Radeon 9550 核心芯片
核心频率：400MHz，显存频率：500MHz
内建 128bit 128M DDR 显存，4 条渲染管线
完全超越 9600 加强版的性能水平
支持 Smartshader2.1、Smoothvision2.1 技术
支持 HYPER ZIII+ 技术
提供完美的 TV-OUT、DVI、CRT 三头输出功能
完全支持最新的 DirectX9.0、AGP8X/4X

499元

迪兰恒进 DATALAND

华北销售电话：010－62646806
华东销售电话：021－64699027
华南销售电话：020－87519086

更多产品欢迎登陆：http://www.dataland.com.cn

广告中图片、技术规格仅供参考 具体规格以实物为准 最终解释权归北京市迪兰恒进科技有限公司所有

2005年游戏天地精华本

《电脑商情报》社　　编著

云南人民出版社

图书在版编目(CIP)数据

2005游戏天地精华本 / 电脑商情报社编.—昆明：云南人民出版社，2005.11
ISBN 7-222-04598-8

Ⅰ.2... Ⅱ.电... Ⅲ.电子计算机—游戏 Ⅳ.G899

中国版本图书馆CIP数据核字(2005)第141203号

责任编辑：西捷 王梅
特约编辑：刘明涛 林海 丁一 吴弩 邹实 刘勃宏 刘翼 杨佳 刘果
装帧设计：顾丽 彭东
责任印制：施建国

书名	2005游戏天地精华本
作者	电脑商情报社
出版	云南人民出版社
发行	云南人民出版社
社址	昆明市环城西路609号
邮编	650034
电话	0871-4113185 4194569 4194559
E-mail	YNPPDZ@VIP.KM169.NET
开本	787×1092 1/16
印张	40
字数	1500千字
版次	2005年11月第1版第1次印刷
印数	1-20000
印刷	成都美蜀印务有限公司
书号	ISBN 7-222-04598-8
定价	35.00元

版权所有 盗版必究
未经许可 不得以任何形式和手段复制和抄袭

精华本，又见精华本

同学们，看官们，玩家们，俗话说：秋风起，蟹脚肥。换言之，就是一年中的最后一季，寒冬即将来临，这时我们本能地需要调养，需要养膘，需要大剂量的进补。于是，一顿令人垂涎的奢华大餐就由编辑部给大家准备好了，那便是超级无敌游戏天地年度精华本。

游戏天地精华本的发行，也有好几年了。但他的起源是很让人困惑的事情，因为从上世纪90年代，自打我作为读者的年代记起，印象更多的是《电脑报》的合订本，把一年所有的报纸内容电子文档按照出版日期顺序注书本上一扔，最多再加几十页实用附录，然后读者就会大大方方地掏银子欢欢喜喜地将厚厚的两册书捧回家去当IT实用类工具书供起来。

后来发现市面上出现了《电脑商情报精选本》，精选么，自然就不是全部的报纸内容，这让当时潜意识被合订本概念洗脑后，"求大求全"至上的我多少有些不爽。不过拿起来翻翻，又有惊喜发现，其一是所有内容分门别类，遇到问题查起来方便不少。其二那就是玩家的最爱，精选本精选刊登了当年游戏天地刊登的大量游戏资讯、心得、评论甚至小说，于是大喜，当即决定入手，买回寝室细细研读之。于是96、97、98直到99年，时光流转，我们就在这"一册在手，夫复何求"的快乐中悠然渡过。

随着人类历史迈入新世纪，我的读者生涯也嘎然而止。2001年，呜呜、三寿、纯银、卓叶、卡尔本等一干人构成游戏天地编辑部新一代。2001年的报纸合集也日益提上日程。按照呜呜的话说："2000年，我们遭遇了诸多的困难，全部出版计划只完成了1/3，1200多页制作完毕的清样全成了废纸。2000年大半年的报纸于是没有以合订本方式出现。现在我们从头来过。"从头来过，按我的理解那就是要有全新的内容形式，于是，合订本、精选本一律抛去不用，经过争论，"精华本"的名称正式出炉了，理由，浓缩就是精华。

4年过去了，虫吃鼠咬。销售损耗，2001年的精华本编辑部已经十分稀有。还记得那时销售档期每期报纸绝密纯银都要絮絮叨叨的为此书打广告，不是鼓吹其中纯银专题、卡氏天书如何如何精彩，就是发梦精华本热卖每个小编都分到一大笔钱于是施施然脱下NPC外衣各自跑路，只差直接吼出，18了，只卖18块，咦，那么便宜你们怎么还不来买？等到精华本面世，纯银一个人就买了8本，送老婆，送朋友，送父母，送亲戚，甚至以前检察院的同事……按他的说法，出书这等光宗耀祖的好事，当然要让众人知晓。

也罢，这也算编辑出精华本的动机之一吧。由此以后，精华本继承了上一个十年合订本、精选本的出版规律，又开始了每年年末与各位的邂逅。与时俱进，她越来越华丽，铜版覆膜，日历光盘赠送；她越来越丰满，一本变两本，两本变三本。当然，要取她回家的价格也是水涨船高，不过只要你关注国计民生，会发现他的价格曲线还是低于每年的通货膨胀幅度滴。今年的精华本特点大概在前些期报纸读编里小V已经全盘奉送。借着游戏天地报纸创办10周年之机，今年的精华本最大亮点就是怀旧，增加10周年增刊一册。

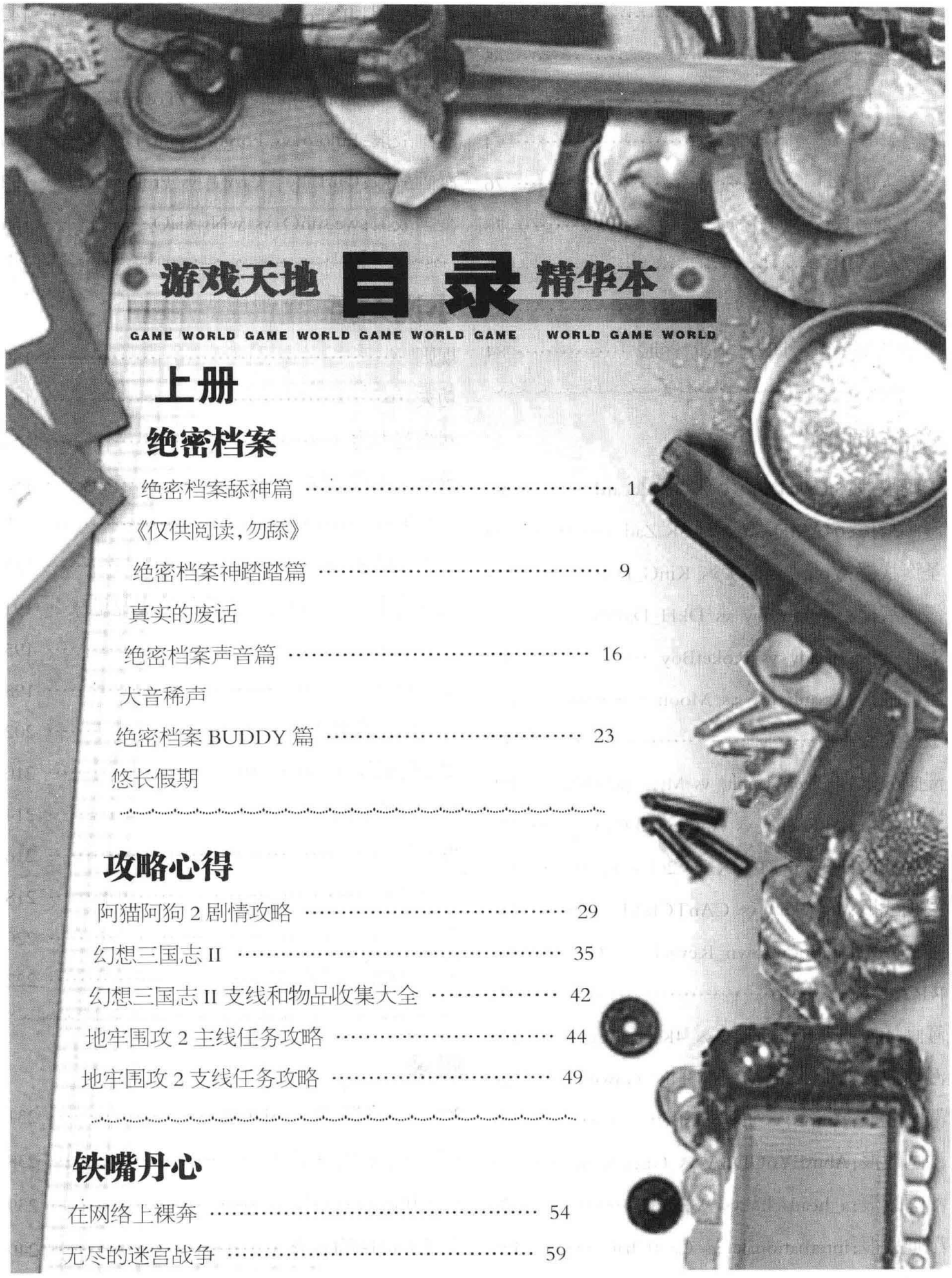
其实最初的计划中，10周年纪念是准备独立成书的。比如，99－05 江湖夜雨全集，95－05，中国游戏小说全集，碍于现实中的种种条件制约，它始终就停留在纸面上不能实现。办报纸的人曾经悲哀的发现，他们的记忆是这样被摧残的，日报就是一日一次，周报就是一周一次的清零，我以这样的结论求证于对面的卡尔本，他闷了半天，点头称是。而一旁的舔则再次摇头晃脑的强调：历史就是用来遗忘滴。

在现实的编辑部中，我们抑或也是这样的生活着，一个又一个的游戏是我们的寄主，与此平行的是发展中的现实世界，而周周埋头做报的工作，则是我们与现实世界唯一的联系，而这种联系又是那么脆弱和易于复制。所以我们有时会有这样那样的幻觉，编辑部是一个编辑、游戏、耗子共存的小世界，但也许我们并不是编辑部里真正的主人，我们只管游戏，而真正蹲在办公室里做报纸的，正是那群为我们所鄙视、不齿而有表现卑微、顽强的民光耗子们。

最后，为了将这个荒谬的念头彻底清除，我们在游戏之余，努力挣扎着作出了05年度的精华本，以此证明这年我们的存在。

谢谢。

——卓叶·一刀



游戏天地 目录 精华本

GAME WORLD GAME WORLD GAME WORLD GAME WORLD GAME WORLD

上册

绝密档案

绝密档案舔神篇 …… 1
《仅供阅读，勿舔》
绝密档案神踏踏篇 …… 9
真实的废话
绝密档案声音篇 …… 16
大音稀声
绝密档案 BUDDY 篇 …… 23
悠长假期

攻略心得

阿猫阿狗 2 剧情攻略 …… 29
幻想三国志 II …… 35
幻想三国志 II 支线和物品收集大全 …… 42
地牢围攻 2 主线任务攻略 …… 44
地牢围攻 2 支线任务攻略 …… 49

铁嘴丹心

在网络上裸奔 …… 54
无尽的迷宫战争 …… 59

离开游戏的人们 …… 61
谁来维护你的权益 …… 65
三二一！出发！ …… 71
《魔兽世界》中文版攻略 …… 74
活死人的黎明 …… 76
拿什么奉献给你，我的玩家 …… 78
网游与网瘾 …… 80
网游实名制？路在何方？ …… 82
卡耐基的黑色星期五与限时迷城 …… 84

竞技频道

漫画战报：SK.MaDFroG vs SK.Zacard …… 87
漫画战报：64AMD.Cara vs SK.Zad …… 90
圣诞战报：Yoliny_suhO vs KinG_Deity? …… 93
漫画战报：4K_Grubby vs DkH_DaviN …… 98
魔兽战报：Buddy vs RoketBoy …… 101
魔兽战报：Assault fov vs Moon …… 103
战绝人寰 …… 105
漫画战报：FarSeer[Hanbit] vs Myth [KHAN] … 109
漫画战报：fastKaefer vs AbuseyouDNA …… 112
漫画战报：HanfY_aTTaX vs 2Gr8_4u …… 114
漫画战报：4K_ToD vs CAnTChAT …… 117
漫画战报：Boomtown_Revael vs GrrGrrrGR-RRAUW …… 120
漫画战报：T.MH]Lucifer vs 4K.Grubby …… 125
漫画战报：Lb_zY.lceM vs CHN_Guwen … 128
漫画战报：Whois vs EuropesBetter …… 131
漫画战报：AbusEYoUDnA vs GER.Spell … 134
漫画战报：a_headache vs WE.SoJu …… 136
漫画战报：internationale vs CantChat …… 139
漫画战报：4K^FoV vs 4K^Grubby …… 142
漫画战报：Ghost_Moon vs IFNT 144
漫画战报：atom(o)pulse vs TryToBreakMy0 … 147
漫画战报：Eulo.o vs ForgotAbout Dre …… 150
漫画战报：OurLady -CrAfT vs Proloss-X17 … 152
漫画战报：we.suhO vs wNv.xiaO …… 155

小说无疆

规则 …… 159
功夫 …… 161
网络英杰传 …… 165
游戏代入感小议 …… 185
蓝色英雄 …… 148
方块回忆录 …… 189
蓝色英雄 --- 罗·巴乔与我们的实况足球 … 191
失业的西尔瓦娜斯 …… 195
漫淡蒸汽朋克 …… 198
一个兽人的奥德赛 …… 202
堕落的旋律 …… 210
被灰尘覆盖的日记 …… 214
爽至爆 …… 216
青铜之魅 …… 218
企鹅 …… 220
永恒之树的战争诗篇 …… 222

附录

2005 年度精品硬件 SHOW …… 231
灰阶 4 毫秒的感受 …… 238
平民化游戏专用显卡 …… 239
全世界最快的显卡 …… 240

绝密档案舔神篇

《仅供阅读，勿舔》

不知道为什么，为绝密档案取名字成了我本周最困难的一个工作。两年的时间下来，绝密也写了几十份，按说找个名字并不困难，可能正应了俗语，关心则乱吧。

最后定下了三个名字，第一个是无法无舔，谐的是无法无天的音，只不过乍一看这个名字大家想到了什么？反正我的第一感觉就是这是那个歌手的演唱会名字，没办法，创意匮乏的策划界已经把能用的四字成语都用遍了。第一个把女人比作花儿的是天才，第二个把女人比作花儿的是庸才，我不想当庸才，所以放弃了。

第二个名字是无舔不成书，比第一个进步了，进步了一个字，不过走的路子还是没有变，而且实在是有些狂妄。翻了翻以前的绝密，我走的大多数幽默搞笑爆料，正如相声小品一样，它可能非常受欢迎，却绝不会成为晚会的主力，更不可能不成书。

第三个名字走的一贯的搞笑路线——民光肥肠传，也算是由“肥肠”这个四川极具特色的食物来对我在民光两年的时光做一个回顾和小结。

然而直到最后一刻我突然又改变我的主意，并想到了一个极具特色的名字也就是现在大家看到的名字，关于它其实还有一个备选——每天两篇或遵医嘱，不过因为太长被放弃了。

这便是前言的全部了……

雪山游记

绝密档案周周有，作为2005年舔神第一次的绝密档案，人物还是那些人物，不过地点变了，不再是每日里和老鼠搏斗的编辑部。大家都知道舔神我上周公务出差，29号下午杀奔零下9度的北京。从进入铁皮罐头到离开铁皮罐头，温度一下子差了十几二十度，对于穿着秋装乱窜的舔神来说自然是爽到了极点。当时的情形如果要用琼瑶化的语言来表达就是"舔幺五裹紧了身上的外套，可是冷风是那么那么的无情，它们不管这个可怜的男人在寒风中是多么的无助，多么的痛苦，仍然残忍的夺走他的热量，天底下怎么会有这么无情的风啊！"，如果要用古龙化的语言则可能是"风。冷风。零下九度的冷风。舔幺五裹紧了他的外套。可是风很冷。很冷的风就不会在意一件外套。所以舔幺五仍然很冷。他不停的裹紧外套。但他知道那不过是心理安慰。(每个句号都要空一行，但是我要这么空了卓叶肯定把我丢下楼去，所以从简)"按照小四的写法肯定会是"舔幺五走在如杨花般飞舞着白雪的街道上，呼出的白气凝成雾的伤口，他专注的走着，他要去见一个人，并对那个人说'哥，我冻死以后，请你自由的……'(具体文风还要看小四哥哥最近喜欢借鉴哪位作家的风格)"

至于工作的事情，无外乎就是跑过来跑过去访问过来访问过去，想来读者们也不会感兴趣，所以直接用XXOO交待过去。分镜头嗖的一下闪过，舔神于1号凌晨4点(元旦的航班居然还要晚点，没天理！)回到成都，立刻就死在床上直到次日傍晚才苏醒。接下来神踏踏的电话让人为之一振，他说龙池大雪，不如一起去滑雪。

滑雪看起来是很小资的活动，舔神是草根阶层，所以从没滑过雪，但是天生胆大，居然想也没想就答应了。于是舔神、神踏踏、青春三人组浩浩荡荡杀奔龙池森林公园。新年新气象，大家都很有干劲，到了公园门口听说上山的车子要很晚，青春便振臂一呼说大家步行上山。因为等的人实在是太多，居然还有了百应的效果，一大堆人便轰隆隆的开始爬山。结果爬了大约5公里山路，信心值下降，问乡民去山顶滑雪场还有多远，山民回答10公里，心想还行，山民补充那是直线距离，走山路的话要四十公里，别嫌远，还都是雪路！当时两人就开始在雪地毒打青春，又勉强爬了大约一公里直线距离，所有人都泄气了，一行登山客不管男女老少俊男美女全部伸出舌头狗一样的喘息。舔神我一看说不行，不如剪径。便指使神踏踏去拦车，结果神踏踏站在路边COSPLAY招财猫，小爪子探了一下，观光车甩都不甩呼啸而过。接着又摧搦青春，青春倒是很卖力，又是跳又是挥手，结果车上的人倒是有了回应，也纷纷挥手对青春笑，还有外国MM大喊NICE! COOL! 车子还是呼啸而过……

眼见拦车无望，舔神我大喝一声："君等如此惫懒，大业何时能成！"便过去让青春神踏踏两人盘腿坐于路中，各作地藏菩萨状，身上洒零钱若干，身前插树枝三根，焚烟。两人被舔神摆布完后，见旁边众人笑到气绝，大怒道："有难同当！"，于是舔神也不能幸免，在感召下其他拦车者也纷纷坐下装即身佛(注：就是所谓得道高僧圆寂后化身的木乃伊，多见于寒冷或干燥地区)。良久观光车开到跟前，司机见此阵仗傻眼了，鸣笛数声后被迫停车，一众野狗得以生还(声讨醒目：神踏踏在车到临头之际居然率先起身跳到路边，大不厚道！)

上得山来，主要的目的自然是滑雪，且不说雪鞋是多么的难穿，雪橇板又是多么的难对付。光说入得场来三人立刻就露出了本色。青春之前夸口说大家不用花钱找教练，我来教就好了，结果教了我们两趟滚雪球后跑到旁边晒太阳兼照相去了。神踏踏也是初次滑雪，撑着个滑雪杖在平地里一米一米的挪动。而舔神爆发出了湖南蛮子的野性，扛着滑雪板噔噔噔跑到了坡顶。当时正好有一位滑雪教练在教导一个MM基本技巧，教练正对MM说："上身前倾，收腰，翘臀……"MM这边还没太多回应，却听见旁边舔神嗷的一声已经滑了下去，速度越来越快，好在下盘稳当居然没摔，只是速度越来越快。场中多为菜鸟，难得遇到一位滑完全程不会摔倒的神仙，自然是纷纷鼓掌。只是谁也不知道这位神仙也是第一次，而且根本没向教练学习到"刹车是基础中的基础"。所以其中一位MM正鼓掌鼓得热情，没想到神仙居然冲她飞驰而来，口中兀自喊道："我不会刹车。"立时间花容失色，没来得及补妆就变成了流星。只怪MM太轻，舔神居然没倒，余势未消直冲入口，教练一看赶紧沉腰扎马拦在前方。更有旁人大吼："马惊了！""抓住他的头发！"云云。但是接下来一切都沉寂了，所有人都张大了嘴，因为滑雪教练居然也被舔神撞飞了，舔坦克翻了六七个跟头，终于停下了。

半死的滑雪教练感动了，他决定不收辅导费也要教舔神刹车，拉住舔神便如祥林嫂一般开始摆诸如滑雪板内八字交错切雪刹车等等。舔神悟性倒高，马上就摆出了POSE，神踏踏本来站在雪道中间嘲笑舔神，见舔神凶猛便往右边退了五米，站在雪道右侧继续嘲笑舔神。舔神也不含糊，雪杖一摆又啊啊的失速冲下，果然报应不爽，神踏踏躲闪不及活活撞飞，因为是雪道一侧居然半个身子生生插在了雪墙里面，扒出来后除了眼珠子外再没有会动的地方。舔神爬起来对教练说："刹车不灵，换一招。"教练抹脖子上吊磕砖头半小时后教了舔神一招青城派招数——屁股向后平沙落雁式。这招倒是很灵，舔神便呼呼的跑上去，嗷嗷的冲下来，看着快到头了就一屁股蹲下，立刻变成大雪球滚来滚去(看过蜡笔小新没有？"滚来~滚去~"是也)，滑雪场成了保龄球场，每一次摔倒都能拉上一串。

下山的时候青春问舔神摔了那么多次疼不疼，当时其实并没感觉，可能是冻麻木了，回家洗完澡后立刻觉得四肢好像废掉了，全身青紫无数。这些都是后话，当时舔神回答青春的话是……

没事，老子丰乳肥臀！

舔滑雪

卡库路契亚

人们都以为时间像一条河流，永远朝一个方向流淌，他们都错了。我看见了时间的真相，时间就像风暴中的海洋，变幻莫测……现在，请你坐下来，听我讲一个故事 -- 在混沌的时间中的故事。

不久前我玩了《波斯王子：时之沙》这个游戏，而上面那段话就是游戏中的一段对白。事实上听到这个游戏是在大半年前，当时还在另一个媒体做读编，也写了个专栏叫做舔神阁，不过主要是走新闻评论路线。当时听到时之沙这个游戏时因为不喜欢细胞分裂系列所以也就随口臆断这个游戏也不会太好玩。这之后正如上文所说时间就像风暴中的海洋，一年之后我坐在 CBI 的办公室里面给大家写舔神阁和绝密档案并在绝密档案里面批自己脸后悔居然错过了时之沙这样一款好游戏。

本篇文章中时间没有意义，我在讲一个混沌的故事。

时间跳回一年前，我说时之沙是个烂游戏，时间再跳回很多年前，意气风发的波斯国王率大军进攻印度，印度坚固的城池因为国师的背叛而被迅速攻破，印度的公主沦为奴隶而王子获得了他的战利品时之匕首。不过好景不长，在国师的欺骗下王子将匕首刺入时之沙漏，时间的漩涡中所有人变成了沙怪，除了王子、公主和大 BOSS 国师。

我们在游戏中感受时间的威力，在现实中也同样感受着他的威力，作为本年度我所撰写的最后一份绝密档案，我似乎有太多东西想写。年末的特刊，CBI 的十周年庆，我在 CBI 走过的一年历程，还有传奇的反攻……

四年前国人开始知道一款叫传奇的网络游戏，当时谁也没想到做传奇的陈天桥会成为中国首富，2003 年 WEMADE 的起诉让绝大多数人认为盛大走到头了，最玄的时候盛大甚至已经发出了停止传奇运营的通告。传奇这个游戏本身不再有人关心，人们更多的把目光集中到他背后的八卦中去，盛大和 WEMADE 的拉扯中众说纷纭，有说陈天桥是流氓的，有说陈天桥是英雄的。纷争中 2003 过去了，2004 的盛大更加风起云涌，传奇世界再次被起诉抄袭，而盛大上市成就了首富陈天桥。2004 年底，盛大反收购了 ACTOZ 百分之二十九的股份从而彻底消除了传奇即将到期的 2 年合约危机。盛大还声称要传奇世界 -- 这款被指抄袭传奇的游戏推销到韩国去。在这一年里盛大注资浩方游足电子竞技、收购边锋涉足在线棋牌从而搭建起自己的商业平台。而在今年拿到魔兽世界的九城也在纳斯达克上市希望获得同样的辉煌，时间的沙已经开始倾泻，明年会怎么样我们都不知道，我们只知道 2005 年注定会很精彩，2005 年的游戏圈也注定不会平寂。

作为一份游戏报纸，作为玩家的眼睛，我们自然也关心业内的一举一动，有眼尖的读者发现魔兽世界的国内官方站点上有了黑夜的 BLOG，没错这是 9 城挑选出来作为首批体验 WOW 的业内知名编辑。他那个永久免费的美服账号不知道让多少人钉黑夜的稻草人。

眼红无用，不如继续关心报纸，过了年 WOW 就会在国内开始内测，作为合作伙伴的 CBI 绝对会在第一时间开展内测账号的抽取活动，记得买报纸，你就会有机会。

业界很多趣事，编辑部也有很多趣事，周三早上照例早餐兼阅读新闻时间时，三兽突然就业内某新闻提到了诉讼方面的问题，嘴快的黑夜立刻接了一句 "谁主张，谁举证"，三兽又照例刨根问底，计算机专业的黑夜答不上来，只能不断重复 "谁主张，谁举证" 这一句话。这个问题自然就难不倒法律专业的舔神我，便举了个很恶毒的例子。我说比方黑夜控告我偷他的饼干，那么他就负有举证义务，比方说看到我偷饼干的人证或者在饼干盒上找到我的指纹等等，如果提不出来那法庭就会因为证据不足释放我。当然为主张方在举证对自己有利的时候也可以举证，比方说我说不承认黑夜的指控，我既可以沉默等待黑夜举证也可以举证说周三是要吃加班饭的，本周加班饭除了卡尔本外其他所有人都可以作证我在案发时间正在吞食。这下我的举证让我有了充分的不在场证据，于是我就无罪了。我很好的解决了一个编辑部的疑问，讲了一个编辑部趣闻，却又带出一个八卦 -- 卡尔本怎么会放弃每周的吞食天地呢？

其实很简单，卡尔本牙疼，虽然不知道这个不惑之年的老怪物为什么还会牙疼，但是卡尔本确实在编辑部像小马驹一样的叫唤了一个星期了。对此我抚掌大笑道："好好，卡尔本你正可借此良机减肥。" 其实我是想到饭桌没有敌手而暗喜，平时因为只分到菜叶吃而总是磨磨蹭蹭的如此也喜上眉梢，一蹦一蹦的甩着僵尸步奔向电梯（小八卦：如此学生时期曾是校足球队员，手臂曾经骨折因此可以弯到常人无法想象的角度，所以跑动时一甩一甩很像僵尸）。生活处处有惊喜，关心卡尔本身体的读者们大可放心，卡尔本语录："牙疼不能吃米饭，所以去吃肯德基。"

本周卡尔晚饭顿顿肯德基每次 5 个双层鸡腿堡，请注意，我没有夸张。这就是传说中的牙疼，胃口更好，人品在上吃嘛嘛香！

在时之沙故事的最后，王子在时之沙漏面前因为一时犹豫没有封印狂暴的时之沙让国师有机可乘从而失去了自己深爱的公主。伤心的王子在国师永生的诱惑面前回答："失去了最心爱的人，永生又有什么意义。" 后将匕首插入沙漏。一切都开始倒退，混乱的时间开始回到原点，王子再次和他的父亲站在印度的城邦外准备进攻，不过这次王子选择潜入宫殿将时之匕首归还了公主并对她说出了本文开头的那段话。最后王子帮公主干掉了叛变的国师，公主对还是陌生人的王子说："你帮我清除了叛徒还讲了一个如此精彩的故事，我欠你一个人情。" 王子突然低头吻了公主一下，愤怒的公主说："虽然我欠你一个人情，但是你这种举动仍然太过分了！" 王子却早有打算，通过匕首的魔力将时间回到了吻公主之前。

于是，所有的爱恋，所有的感情和倾注所有感情的一吻都只存在于不存在的时间和王子的记忆之中，王子最终选择了离开而让公主把他们的爱情当成一个故事。在那个故事中公主曾经告诉王子小时候每当自己感到害怕便会念妈妈教给她的守护咒语 -- 卡库路契亚。

波斯军队失去内应，在王子的命令下放弃了进攻。

我在本年度最后一期绝密也将随之结束，读者们会在一周后看到他在报纸上的铅字，而我们还都能在一年后的 2005 精华本中再次看到他。作为我们回忆 2004 年底的一个坐标。人们都以为时间像一条河流，永远朝一个方向流淌，他们都错了。我看见了时间的真相，时间就像风暴中的海洋，变幻莫测。我没有王子的神通，我只能通过我的笔，给自己的时间之海画下一个航标，以期望很多年后，这个航标还能让我，让我的读者们回忆起曾经快乐、感伤和充满激情的时光。

公主："等一下陌生人，我还不知道你的名字。"

王子："就叫我卡库路契亚吧"。

卡库路契亚……

这一天，成都的天空很阴沉。

民光楼沉寂了很长一段时间，又开始逐渐热闹了起来，蛰伏了一个冬天的昆虫们逐渐苏醒，又开始在编辑部兴风作浪。电脑嗡嗡作响，昆虫们活动着生疏的指关节，在键盘上敲出久违的字符，在网线的另一头，某台电脑前，这些字符变成一只写着"催稿"的利爪，在面如土色的作者脸上抓出一道道血痕。

"遥望兄弟登高处，遍插茱萸少一人啊！"神踏踏看着自己的左边，便有了些感伤。

"他终究还是没来啊！"黑夜看着自己的右边，目光穿过空荡荡的座位，与神踏踏目光相交，两人都微微一怔，又都下意识转过头去。黑夜又呐呐地说道："我们对他要求得太多……"

"我只要了5包槟榔。"神踏踏下意识的回答了一句，觉得不妥，又回头看了看众人的表情，便低下头不再说话。

睿智的卓叶站了起来，说了一句很抒情的话："其实我们每念一遍他的名字，他离我们就近了两百米。"

卓叶又补充了一句："我很想念他。"

卓叶又又补充了一句："他答应给我带湘式腊味的。"

每个人都在期待，因为春节前一个球体曾经笑眯眯的对每个人说："向神许下愿望，你的虔诚会获得回报的。"于是每个人都在等待，幻想舔神壮硕的身躯撞开CBI的自动玻璃门，撞飞保安小袁然后带着残像划过走廊最后直挺挺的站在编辑部的中央。

像一棵人形的圣诞树，身上挂满了腊味、槟榔、橘子等等湖南特产——众人都在幻想的最后补充了这一点。

如果敢挂臭豆腐就把他从楼上扔下去！——有洁癖的如此天阴两位MM又补充了一点。

众人的思念仍然不能改变舔神悲惨的命运，此时他正在机场焦急的踱步，因为春节后长沙往成都的旅客较少，航空公司便取消了几个航班，剩下的几个航班自然就人满为患，这导致往年十分好买票的淡季居然饱满。舔神最终错过了编辑部的开门红。开年的第一天大家都会带上各自家里的好吃的，这种盛景一年只有一次的。舔神居然错过了，错了了就意味着只有给予而没有收获。

"我要把这些东西统统吃掉，一点儿也不留给他们！"候机大厅大包小包的舔神恨恨的想道。

时光荏苒……

众人的想念还没有到达尽头，门就如众人想象中的那样被撞开了，舔神夹着呼呼风声卷了进来："兄弟姐妹们，我回来了！你们好吗？有没有想念我？有没有默念我的名字？有没有哭？"随后便开始对中国航空业进行恶毒的诅咒。众人都表示了一番同情，但是他们并没有被舔神的转移话题所误导，他们热情地围上去并掏出充气小锤敲打舔神，舔神头上便弹出"PING！""BINGO！"等等词条，礼物刷拉拉的掉下来，众人欢喜的抢夺一空，却忘记了旁边还有个剥了壳的舔神。正如《JOJO历险记》中波鲁纳雷夫替身银色战车脱掉重装后的轻灵，舔神一跃而起……

舔神眼中闪过一丝坚毅，大踏步冲向窗口，大家突然回忆起舔神刚来编辑部的那一场景。封印的窗口，飘落的羽毛，金色的"情"字……

舔神再次拉开窗户，运气丹田，声音震彻云霄："哎呀！……"

一只脚缓缓收了回来，三寿冷冷地对地上抽搐的舔神说道："你已经耍过一次这种把戏了，我们是不会被同样的招数击中第二次的。"随后一个响指，头戴"保"字纸袋的黑夜和头戴"安"字纸袋的花生上场，把舔神拖了下去。

卓叶本来在旁观，看到这一幕时突然有了灵感，大喝一声："且慢！"于是2位纸袋男又把舔神拖回原位，卓叶一个马里奥践踏将舔神踩至吐血，然后满意的挥挥手让人再次将舔神拖下，就着地上的血迹写道："新年新气象，CBI第三届游戏文学大赛开赛在即，望各位有文的捧个文场没文的捧个人场，大家齐心协力，共襄盛会！"远处的舔神伸出带血的手臂嚎道："这不公平！写字这招明明也用过了！"

"这次不一样。"卓叶洋洋得意的回答道。

卓叶又补充了一句："这次是工作需要。"

卓叶又又补充了一句："我是老大。"

真·魔兽无双

一切都走到了尽头，部落也好，联盟也好，都不再有意义。当伊利丹站在海边大喊："我才是被背叛的人！"时，我们知道，他没有错，错的是我们。看看我们的周围吧，看看那些冷漠的人们，他们泯灭了人性，扼杀了希望，他们让这片大地荒芜一片……

如果时间允许的话，舔神可以在卡利姆多大陆永远这样念叨下去，事情的起因源于认真负责的九城工作人员，当他们对我们说拿邮箱来，给你们编辑部二十个账号的时候，大家都很激动，激动的后果是编辑部给了对方二十三个邮箱，而激动的后果的后果就是认真的九城工作人员来电话说你们怎么多发了三个邮箱，你们商量一下去掉吧。20个里面去掉三个，这概率相当于山丘之王一级砸晕技能打晕你的概率，略高于一级回避的伊利丹躲闪掉你攻击的概率。它微乎其微，编辑们都学过小概率事件等于零这个理论，所以没有人在意。直到人群中不断发出"我收到账号了！"的欢呼声，舔神才确定自己很不幸的就是那15%中的一个。

"老吴……"舔神轻轻的呼唤着，嗓音无比温柔："你收到了几个账号"？神踏踏是个忙人，文学大赛的事情让他忙碌不已，埋头打字的他似乎没有听见那声渴望的呼唤，但是舔神毫不气馁："神哥……大神丸……踏踏米……吴妈！"神踏踏终于有了反映，回了一句："爪子！"（注：爪子，四川方言，意思为"怎么了"、"干什么"。）

爪子！神踏踏说爪子！舔神深知神踏踏掌管着包括游戏文学大赛在内的三个邮箱，收到账号的几率自然也比别人大了三倍，说不定自己去向不明的账号就在他的手里。可是神踏踏说爪子，一贯温文尔雅的他居然在这时候"乘你病，摞你命"如此的侮辱自己。舔神想到了反抗，想到了很多英雄人物，然而周围不断响起雄壮的音乐，黑夜吼叫着："萨满！我要当萨满！"如此嘟囔着："我打死也不当侏儒，实在太丑了！"他们沉浸在自己的快乐之中，正所谓他人良方我之毒药，他们的声音更加刺激了脆弱的舔神，舔神再次陷入幻觉……

"你们部落什么也不是！不是！"半人马督军挥舞着长矛，部落的勇士在铁蹄下一个个的倒下。三十码外的部落猎人舔神开弓如满月，利箭呼啸而出，弓弦声中他的宠物——红色迅猛龙巴蒂也毫不犹豫的冲向敌阵。它很忠诚，很勇敢，因为它相信它的身后是它无比可靠的主人，如雨的飞矢会让对方不知所措。然而这次它错了，半人马督军的长矛刺穿了它的身体，倒下的瞬间他看到了主人离去的背影。主人的逃走或许是它无法理解，在它单纯的思维中战场上只有两种下场——光荣的胜利或者光荣的战死。但是它的主人舔神知道，只有忍辱负重的退却，才能获得最终的胜利。

舔神的心情开始平和下来，他用平缓的心情再次喊道："神踏踏。"神踏踏不耐烦的回到："爪子！"尽管已经做好了心理准备，舔神还是有一丝慌乱，他慢慢的将双手奔拉着伸向神踏踏，然后问道："左爪还是右爪？"

"神踏踏还不是很恶搞"舔神想："至少他没有要我还把舌头伸出来。"

"抽不到账号也不能怪别人，谁让自己愚人节尽想办法去

整人呢？”舔神又想到。抬头三尺有神灵这句话在民光楼特别的灵验。想当初舔神刚刚掏钱请完加班饭就抽中了GBA，接下来在天堂里面打什么就掉什么，如今愚人节专题刚一出来便厄运不断，可见愚弄读者是非常非常降人品的一件事情。专题做出来一周后效果开始逐渐显现出来，每天都会有无数的电话打到编辑部来说报纸有几页穿越了时空。有读者声泪俱下说我如此相信你们看游戏天地多少年你们怎么能犯这种错误呢舔神忍住笑用低沉而严肃的话回答是啊被你发现了我们确实有几页出成十年前的了但是我们不会认错也不会解释因为彪悍的媒体不可能认错、有读者打电话来侃侃而谈说报纸出错了这么多页被我发现了你们说该怎么办吧拿个WOW账号来我就原谅你们我回答是啊是啊您真是火眼金睛注意等吧下个月我一定给您一个WOW账号、还有读者在电话里面说到一半突然醒悟了大吼一声哎呀我千般防范终于还是被耍了然后惨叫不已我说没有关系阁下大智若愚如此配合实在是读者的典范不如让我们记录下来上本期读编版吧，读者于是怪笑两声挂断了电话。

最后我还是得到了账号，好心的天阴mm拿出了她的账号解脱了舔神的苦难。本来我想在绝密档案里面大篇幅赞美她天使般的善行，但是天阴mm说人家这样会让fans剧增的会让人家很烦恼的，我只能再次小提一句以示自己有恩必报。

卡利姆多平原上黄沙漫天，隆隆战鼓在耳边轰鸣，我看到我身边的亡灵法师正在念念有词，他们外露的喉管随着一个个音节蠕动着，火和风的元素在他们的指骨慢慢凝聚。这些活死人在不久前还曾是我们不共戴天的敌人，他们的泛滥让我们放弃了洛丹伦的故乡远渡重洋。而曾和我们同甘共苦并肩作战的盟友人类现在正站在我们对面，阳光在他们的盔甲上反射出刺眼的光芒，这让我看不清他们厚重盔甲后的眼睛流露出的表情。我不知道他们会曾经看待过去的友谊，或许正如一位人类法师所说——没有绝对的朋友只有永恒的利益。我不是哲人，我只是个部落的战士，这些不该我想，战鼓声也让我不想思考，战场总是那样让人热血沸腾，我高举战斧大喊一声：“For the horde!”冲向了无上的荣耀，冲向了魔兽的世界……

魔法门之编辑无敌

你相信命运吗？相信世间万物冥冥之中都有联系吗？唯物者或许会说这不过是你大脑的联想惯性虚构了因果关系把几个事情擅自串联起来，我承认你说得很对，但是我是个芜杂的人，我仍然相信是命运通过它特有的方式触动了我灵魂中的某一点，这个点连接了过去，激发了我让我写下一个既真实又虚幻的故事。

我在看新闻，游戏编辑看游戏新闻是每天必备的功课。我看到英雄无敌5公布的最新画面，我在编辑部大喊，这一下子引起了卡尔本、神踏踏和花花的共鸣，他们都开始怀念过去玩英雄无敌的岁月，我不否认我很激动，因为我曾是个不折不扣的英雄无敌迷，编辑部的同事都比我大，游龄也都比我长，每每他们怀念过去的时候，我都感觉自己找不到什么共同话题，因为他们谈到的游戏都太久远了。而今天英雄无敌让我们找到了一个共同点，卡尔本马上开始怀念他当时用什么样的战术让三家电脑全部洗白，花花和神踏踏也纷纷就卡尔本的战术提出自己的见解，卡尔本倒是很豁达，凡是战术中一些漏洞和不现实的地方被指出来时，总是以一句“记不清了”作为搪塞。我乘机向卡尔本提出对战一局被拒绝，因为卡尔本深知自己属于理论天下第一，而舔神我深知藏拙之道，若不是胸有成竹，断不会向他挑战。

免战牌让我很郁闷，带着这种郁闷的心情回到家中，却突然听到熟悉的音乐，原来我的主人峨嵋小巴正在打英雄无敌中最经典的一代——英雄无敌三。

“我翻硬盘的时候找到的，好久没打了，觉得多有兴趣的。”小巴抬起头，满眼睛纯真无辜，句末带了个很女性化很Q的尾音。我脑中立刻出现了天使和恶魔，他们在我头上回旋，敲锣打鼓。我用很诚恳的声音说：“我也好久没打了，我们来热座吧。”（热座就是HOTSEAT，指两个人在一台电脑上对战）

就像我和他对战魔兽的时候他不用微操也能赢我一样，战局毫无悬念的向我一边倒。才打完一个月小巴就绝望的吼了一声：“我不要你的同情！我饿了，我要吃面！”就飞快的逃遁了，而我则沉浸在大欢喜中无法自拔。

还记得你的大学生活吗？或者你现在就是大学生，那么你肯定赞同月末的大学生比乞丐还穷这句话，穷到坐不起两块钱一个小时的网吧。这个时候英雄无敌是最好的排遣寂寞的方法，三两好友在一台机器上热座，输了的结算网费，虽然是几块钱的数目，激烈程度与所得到的快乐却是现在无法想象的。

接下来的两天，我重新装了英雄无敌3，开始一个人自娱自乐，时而会心微笑时而左顾右盼，卡尔本在后面骏巡良久，欲言又止。我用充满智慧和喜悦的眼神望向卓叶，卓叶也鼓起眼睛看着我，于是他的脸部开始变化，朦胧中他戴着黑铁头盔，手持闪电虚指前方：“离五一只有一周时间了你知道吗？”

我谦恭的低头：“我知道，尊敬的泰坦大人！”

泰坦卓叶：“那么一周之内，你必须打下前方两座城池，否则不能放假！”

“这不可能！我们的资源跟不上！”我又指着一个空荡荡的座位：“而且我们不能招募凤凰！没有高速的飞行单位压制对方的远程火力我军将损失惨重！”

空荡荡的位子是如此的，青春年少（我是青春更年少）的如此因为胆结石住院开刀，成为民光502病室又一实例。如此的缺席让美编战力瞬减50%，唯一的美编FIGHT这下真的成了Fight三郎，做版做到七孔流血。我们一大批文字编辑有心杀贼却苦于不会排版，站在城墙外头一边被箭塔暴射一边无可奈何的看fight和版面搏命。

“大伙顶住，性命可以不要，报纸不能不按时！”独眼巨人卓叶（剧情需要卓叶由泰坦转职为独眼巨人）一边往城墙上扔石头一边督军鼓舞士气。然而战场上士气不能决定一切，我只能用一千零一夜里面那句话：“毫无办法，只盼伟大的安拉拯救了。”

然而奇迹就真的出现了，熄灭的灰烬中爆出新的火焰，凤凰浴火重生了！平时娇滴滴弱柳扶风的如此居然在手术后两天就回到了办公室。她和往常一样戴上袖筒，并用威胁的口吻说：“舔神你的版交了没有，要是敢拖我的话我就给你画猪耳朵！”我一跃而起叫到：“如此你回来了？你今天气色看起来很不错嘛……”按照惯例我下一句一般都是“看起来也就三十出头”之类的话，不过我今天突然恶毒不起来了，嗯嗯呜呜了几声只说了一句：“图我都准备好了，不要急慢慢来。”其他编辑也纷纷走拢，只是一下子也找不到什么话好说，只好一起跟着傻笑。

凤凰的加入让战局发生逆转，绯红的火焰划过天际，城墙在震天的喊声中轰然倒塌，我们又一次完成了加班的任务。我们的努力有了回报——前方就是五一长假。那一刻我突然领悟到战场也好生活也好，我们应该做的不是相信奇迹，而是相信自己的队友。

舔神来了

风水轮流转，绝密又到我。作为一个轮班制的专栏，每期写绝密的人本身其实更加像一个观察者，每一周都能看到众位书记官中的一人尖起脖子左右打望，时而嘿嘿傻笑，这就表明他正在挖隐私找素材。今天又轮到舔神我坐庄，我决定改变这种现状，要让自己当主角，也争取每一个上镜头的机会，就像挂条幅游街的乡长竞选团一样，不顾一切的吸引眼球，并向大家呼吁请把读者调查表中的竞技及相关栏目填上5分寄回编辑部以保证他们的茁壮成长！

团灭光环

在游戏天地编辑部乃至在广大的艾泽拉斯大陆的游戏天地会众中，都流传着这样一个神话，那就是传说中的团灭光环！能继承如此强力光环的人，自然不是普通人，他正是帅得很激情的舔神！这时候肯定有路人乱入说团灭还不容易？我只要乱引怪随便AOE就能轻松团灭，这你就错了。我所说的团灭光环，是在所有人都级别不俗，而且都非常小心谨慎的情况下，总会有非常意外不可抗力情况让队伍不得不团灭。这也正是每次舔神下副本的情形，我要特别声明，以下所说的绝对真实！

神踏踏成年了，神踏踏想副本了，神踏踏认为自己很善良，善良到团灭光环不忍加害他；神踏踏很勇敢，勇敢到下祖尔法拉克不带其他治疗者只靠自己一个萨满来加血；神踏踏还很谨慎，每推进一步都会研究一遍怪物的站位，队员的血量。天道酬勤，大家很顺利地推进到关低，这之前因为怪物的无理由暴动还有巡逻的无理由刷新大家已经准团灭5次，只是大家都很谨慎，每次遇到这种情况神踏踏就会大喊："团灭光环大家小心！"然后术士便会绑灵魂石给萨满，加上萨满自带的十字章，5次准团灭都被拯救了。可是当大家满怀激情的敲响那面大锣，三头巨龙出现，却发现神踏踏呆立不动了……紧接着舔神电话响起，神踏踏在电话那头泪流满面破口大骂你这个天煞孤星！再世秦侩！变异犹猃！你害的老子断网了。

周三又来临了，这一天就是传说中的美编搏命编辑熬夜吞食天地之日，不过一般来说，版面交完了的编辑们还是很悠闲的，比方我，于是我就魔兽世界了，于是我就下副本了。照例又是怪物暴动和巡逻刷新，不过都被早有准备的我们应付过去，然而老天或许是个顽皮的孩子。就像九九八十一难阻挡唐僧取经，就像《楚门的世界》中用心良苦的制片人。在毫无办法的情况下，他居然让盛夏的成都，下起了冰雹。随后是冰雹砸坏了变电器，整个民光漆黑一片——停电了。现在你们看到团灭光环的恐怖了，当然大家级别越来越高，也在不断的寻找新的刺激，服务器里面开始有越来越多的人以"带舔神通副本"来考验自己的人品，如果你也想找舔神挑战极限，那只能提醒你记得排队了。再附加一句，团灭光环即使是在现实世界也是有效的，下面就是最好的例证。

龙泉野战

周末，编辑部组织去龙泉野战，就是大家穿上双色军服，手持仿真M4彩弹枪在一个场地里面互射。换好衣服后开始抽签分组，舔神我大喊一声："抽到悍匪的来我这里集合！"便听到一阵叽叽喳喳的嬉笑声，然后是一个个娇小的身影，我定睛一看——如此、天阴、三兽的老婆曼舞、神踏踏的老婆螃蟹还加上另外两个女眷，整队人居然全部都是女流！

"这是怎么回事？不是说抽签吗？负责抽签的BUDDY你给我出来！"我咆哮着，端着枪满场找BUDDY，终于在某块石头上找到了横躺BUDDY，他衣衫褴褛，头上满是红色颜料，妇孺们则扛着枪轮流踩上一支脚照相，BUDDY看着我，眼神哀怨欲言又止。我想了想，举起枪吼了一声："悍匪们，出发"！然而没人反应，我又想了想，大吼一声："悍妇队！出发！"

女人们很兴奋，她们端着枪在山地上摇摇晃晃的前进，一路上都不停的问我队长我们要守哪里。我便告诉她们我们要守住一座桥大家可以卧倒在桥面或者蹲在桥底下，不过我的指挥被毫不留情的推翻了。喜鹊们（我发誓我本来写的是乌鸦）桥面太烫而且太阳会把皮肤太黑、桥下有蚊子而且稀泥会弄脏鞋子、废屋太闷流汗会把脸上的妆化掉，超爱漂亮的如此拒绝了野战军服改穿野战花纹小背心为了防止胳膊被划伤所以拒绝了树丛。最后MM们选择了桥头部分的草地和树下，她们小心的选择树荫、抚平地面然后铺上干净叶子最后叽叽喳喳的扎堆坐在一起，我对她们说："掩护！掩护！"MM们哦了一声，又在自己身前象征性的插了一根树枝。我很想再次告诉她们我们是要守桥，我们应该退到桥后狙击敌人，但是MM们已经开始讨论指甲彩绘了，号声吹响，男人们开始进攻（因为那边没有女人），我也只好一个人退回桥洞。战况是这样的，敌人的脚步声出现了，MM们开始兴奋的开枪开枪开枪开枪开枪，然后敌人到了面前，MM们开始尖叫尖叫尖叫尖叫尖叫，然后全部被俘虏，然后大家坐到一起开始互相嬉笑讨论战况，舔神我继续躲在桥后面，好像被整个世界遗忘了。于是我跳起来，鸣枪并大吼："我还在死守！"全胜的男人们才想起还有悍妇队长舔神这么一个人，于是八个人冲上来把两百多颗彩弹倾斜在舔神身上然后拖着舔神的双脚，把脸朝地的舔神拖回营地……

团灭的舔神对着女匪们悲愤的说："你们为什么要欢笑，不要忘记你们身上红色的痕迹，还有肿起的小疙瘩，都是他们所赐。"悍妇们一想也对，于是营地里又充斥着诸如"老公你刚才居然打我，赶快过来让我揪10下耳朵"、"死没良心的，你给我坐好让我打完一个弹夹"之类的娇斥，公犬们顿时哀号一片，而舔神我仰望苍天，泪流满面，一半是因为找回了些心理平衡，一般是深深的悔意，因为在那一刻我深深的领悟到，其实我们本来应该是必胜的。

只要我把这些女人全部关到废屋里面，然后对外面喊话："你们谁敢过来，我就杀掉人质"！

第一日，机场，lunar

在一小时五十分钟的航程里，我有过很多幻想，是的你无法阻止一个年轻且富有想象力的年轻编辑进行幻想。靠着舷窗，看着窗外的云层慢慢褪去阳光的金色，最后只剩下铅块般厚重的黑色，像空白的液晶屏幕。我的幻想开始发酵，屏幕上便有画面浮现，画面上可爱的苏杭女读者们操着吴侬软语，捧着鲜花等在出站口，我缓缓步出，向读者们朗声道："我爱你们。"然后淹没在此起彼伏的尖叫声中……

这种幻想一直延续到飞机到达南京，坐在我旁边的欧巴桑未等飞机停稳就飞也似的逃离了身旁一直傻笑的"强壮男子"，我走到出站口，只看见了一张苍白的脸，他目无表情的举着一份游戏天地，麻木的看着眼前穿梭的人流。他便是最近热播的《新鹿顶记》的作者lunar。我环视了四周，心中便涌出很多悲愤，我揪住他的衣襟大吼："亏你还号称是美术系毕业的，坑蒙拐骗偷也要给我准备两个鲜花的啊，而lunar只是不答，任由瘦弱的身体在我双手间如杨柳般摇动，也难怪这个可怜人，他居然把我的起飞时间当成了降落时间，在机场苦等了两个小时差点风化。

在那个时刻，我有些沮丧，背着包往外走的我安全没想到还有奇迹发生，直到我发现很后跟着一个俏丽的黑影，我转过身，看到一个穿黑色连衣裙的长发mm。mm看到我停下来，也跟着停下来，只是看着我，眼中便有了些莫名的闪烁，我完全可以把这种闪烁理解成为羞涩，我立刻给了一个45度的侧身，用浑厚的男中音说："无错，我就是偶像型编辑舔神，这位可爱的mm，请问你有什么事吗？"

"我……我……其实我，我是来接你的。"mm的脸涨得通红，似乎鼓足了全身的勇气。在那一瞬间，我仿佛看到灰暗的天空裂开一道口子，无数天使从裂口涌出，在我头顶跳舞并吹想小喇叭，我完全忘记了可怜的小鹿，激动地拉起女读者的手便欲畅谈道德、理想与情操。不过状若僵尸的小鹿不甘心退出历史舞台，从身后再次面无表情的强调了一句："前辈，这位是拙荆。"

中心思想：平安到达南京并感谢lunar及其女友深夜接机。

第二日，南京某军区大院，赤月

4天前，我还在成都，卓叶指着论坛对我大吼："你这家伙实在是运气太好，人还没到，已经有读者或可以提供住宿了。"身边立刻就多了几双充满怨念的眼睛，神踏踏沉沉的念叨着："我在杭州，住的可是178一晚的宾馆，还要用铅块一样重的笔记本打稿子，我好惨啊~~~~~"四天后，我在南京，眼前站着一个小眼睛的和善男子，用海味普通话对我说："欢迎阿，我看你们报纸好多年了。"

这便是热心读者赤月大哥了（称一声大哥不为过，他已经30岁了，和卓一球同年），在路上，赤月不停的念叨自己明天是白班后天是晚班等等内容，我心中便开始盘算他的职业，消防员？不够强壮。仓库管理员？似乎也太文弱了。计程车司机？又没看见车。赤月及时地打断了我的瞎猜："其实我是一名医生，而且是一名急诊医生。"

随后舔神被安置到赤月家中的二楼——有两台电脑的空调房，并和赤月一起畅谈各种游戏，尤其是魔兽世界，整个过程中赤月的母亲一直恬静的坐在旁边饶有兴趣地听我们说话，直到我和赤月的谈话告一段落，伯母终于开口了："小伙子，让我们谈谈奇迹吧。"我大惊失色，看来南京果然是藏龙卧虎之地，而赤月则手一摊："事实上，在我家我妈妈才是真正的疯狂玩家。"

中心思想：顺利入住，感谢赤月读者的热心帮助，同时昭告天下，赤月读者的小公主马上就要就降临人间，在此请所有读者一起恭喜之。

第三日，新街口，崔斯特

"哥们你不知道，南京实在有太多东西值得去看看，十里秦淮知道吧？夫子庙你能不去吗？你要跟别人说你没喝过鸭血粉丝汤，你都不好意思跟别人说你来过南京！平时爱不爱国？愤不愤青？南京大屠杀纪念馆，不看就不是中国人！既然兄弟有缘过来，啥也别说了，兄弟我带你游遍南京，感受一下六朝古都的氛围！"崔斯特在屏幕那头边抠脚丫子便唾沫星子四溅，屏幕这头的我则把头点得跟鸡啄米似的，仿佛已经闻到了南京每一块地板下面的文化气息，两小时后，我飞往了南京。

"哥们你不知道，刚才突然接到任务要到镇江一个部门去给装机房，你是不知道那设备有多高级，进出的工作人员那都得穿鹿皮软鞋，没办法啊，碰掉一个指甲盖大小的零件那都是几百万上下啊！一个字，贵！这套设备不得了啊，整起来也麻烦啊，你是不知道我头脚到后脚人家负责人就一把抱住大腿哭得那叫一个伤心啊，你也知道我这人心软，这大男人能哭成那样那是真到了伤心处了，我没办法只能加班在这里整设备，你就只能自由活动了。"

我便打两个哈哈："你忙你忙，只可惜我还向女读者吹嘘你有多帅气，看来今天是见不着了。"

"啊啊？你说什么？女读者？哎呀瞧你说的，怎么能叫人家失望呢？这样吧，这里的困难我克服克服，你等我电话。"

中心思想：虽然使出了"有朋自远方让来，赶快出差乎"的招数，最终忠实读者，前游戏程序员崔斯特警官忍受不了良心的煎熬，成功被舔神绑了韩国菜，席间数次发出"我只有五百元现金"、"南京刷卡很困难"、"我家里还有点事"等等哀号。与会者还有侨居成都的西藏女读者一名，美若天仙。

后续

故事还有很多，不过都是未来时，因为报纸截稿日正是我出访第三日，为了给读者最真实的记录，舔神不走未来事态，如果想看更多的出访内容，请留意下期报纸精彩内容。

I know what you doing last summer

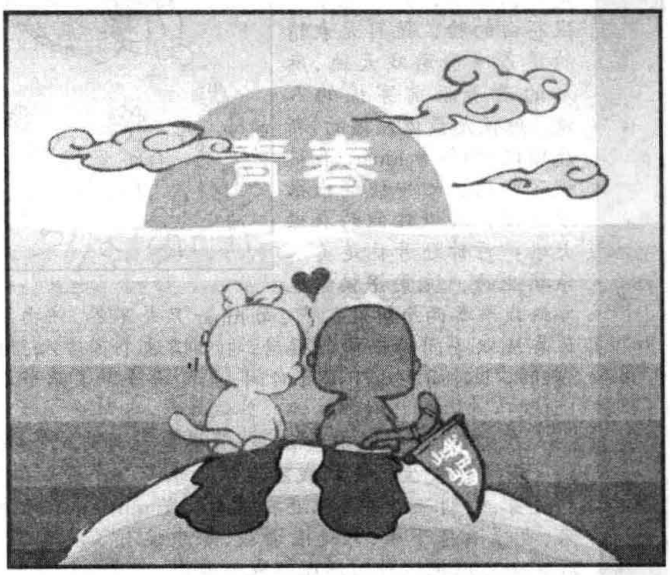
我的标题来自于一部电影，大致内容是一个暑假几个高中生撞死了人然后逃走了，结果第二年发生了很多灵异的事件。片名很好的诠释了几个高中生的恐惧——我知道你去年夏天做了什么。

所以我突然想起，假设有人在明年对我这样说，我会想到些什么。人在编辑部，自然眼睛扫描的都是身边的编辑们，我习惯性的往左边看一看，便看到了黑夜。黑夜？如果不是偶尔还能在 wow 中遇到，我几乎忘记了这个人，他和他旁边的卓叶的生活似乎都已经定格了，自从他们的女儿出生以后，他们的生活就变得出奇的相似，每天下班后都会准时回家，理由都是一样的洗尿片、喂饭、接送幼儿园……我总是觉得那样的生活很可怕，但是很显然他们都乐在其中，这个夏天没有他们自己的故事，如果一定要给他们留一点印象，那也是他们自己女儿身上的衣服增减和身高体重的增加。

神踏踏是个很悠闲的人，从他的个人梦想（青藤缠绕的小院里让两个丫环捧着一小口一小口的吐血，和罪 XX 一样）也看得出来是那种变态怀古者。成都的夏天很温柔，30 出头的气温能让人有夏天的感觉又不至于喘不过气，何况周围还有青城山蜀南竹海等等避暑胜地。只可惜这些都和神踏踏不搭界，常常对我说："为兄痴长你两岁。"的神踏踏，开始感受到"家庭责任"这四个字的重量。女朋友螃蟹经验值满了强烈要求转职成老婆，可转职仪式——婚礼，还有转职道具——新房都需要大把的金币。于是这个夏天的神踏踏永远都在忙，烟也抽得少了，每天中午由三块钱的饮料改成一块钱的冰淇淋再改成五毛的冰棍，我常常笑他这次又省了三千分之一个平方的房子出来，他却不理我，只是每天看着飞涨的房价发呆。

只有卡尔本的生活不那么沉闷，三十出头的卡尔本仍然有一颗非常年轻的心，似乎他的生活中只要有游戏就会永远阳光灿烂。2 年前我进编辑部，卡尔本用他洪亮的嗓门侃游戏侃的眉飞色舞，2 年后他仍然是侃游戏侃的眉飞色舞，只是游戏换了一个而已。看到卡尔本，总有一种时间静止的感觉，如果不是这次十周年的活动，他可能还要那样静止下去。随着十周年的前置活动上山下乡的继续进行，卡尔本成为我之后下一个出行的编辑，在他离开之前，卓叶曾经拿了几张纸让卡尔本在几个备选城市抓阄，卡尔本也不负众望的一爪子下去就捞到了距离最远的哈尔滨，在听到要坐整整四天火车的时候，卡尔本发出了"被猎枪击中的大象"一般的悲鸣。正如我们之前说过的，卡尔本的人品是一把双刃剑，它会让所有小概率事件都更有可能发生在卡尔本身上，而不管这事情是好还是坏。

小巴和我分居了，他不声不响的找了新房子，不声不响的写清单采购生活用品，他昂首挺胸的对我说他其实只是想尝尝独居的滋味，却被眼尖的舔神发现他的清单上所有生活用品都是 double。牙尖嘴利的舔神用了最简单最直白的语言揭穿了他的灵魂——buddy 长大了，开始想母猴了。



至于舔神我自己，这个夏天似乎也没有太多可说之处，无非是每天做报纸下班后玩玩游戏，最近一周因为网络断了所以抽空看了好几步积压的电影。而整个夏天唯一可说之处就是在小倩大人"坚持，努力，实实在在的作好减肥工作"的政治方针下，每周都去游上几次泳，尽管每次在游泳池最多游上百来米就开始 cosplay 肉水母吓小罗莉，但是却开始在洗澡的时候忧郁的期盼自己肱二头肌的雄起了。

这些都是我们这段时间生活中的琐事，如果不是要写这期的绝密档案，我可能就错过了这些，就像电影中一样，如果没有人对我说："I Know What You Did Last Summer"。我就真的不会再想起它们，但是这些都是真真切切的生活，我们的遗忘只是因为我们开始对生活麻木，这就是都市，他永远不断的让我们对一切更加熟视无睹。我知道有这种感觉的不只我一人，在很多时候，也许你也会和我一样，觉得自己像公路边的山羊……

绝密档案神踏踏篇

真实的废话

对大多数人来说，每个礼拜都是一次新的潮汐。不管是上学还是上班，你总是在一周间大致的进行着某种重复，心情也随之起落有序。生活，或者说我们的生命以七天为段落，一切的一切都必须服从于此，譬如说《游戏天地》这份周报以及雷打不动的绝密档案。这么说好像很有点妄自尊大，但作为一个肩负“绝密使命”的《游戏天地》编辑来说，私心存在得合情合理，原因很简单：这段废话正是2005精华本绝密部分的前缀。

就象开头我所说的“每周的生活都是一次潮汐”那样，潮起潮落间，沙滩上总会留下些什么，比如说贝壳啊、海藻啊什么的。以周记为形式的绝密档案，根本目的就是记录下编辑部当周最有亮点的事件，稍加打磨后呈现在大家眼前，所以嘛，其实这和潮退后到海滩上去拾贝捉蟹没啥不同。虽然我将它的规格调到了珍珠贝的境界，但仍然无法改变其顽皮的本性。

说绝密顽皮，我想许多人对此是没有异议的。一群爱玩游戏的年轻人聚集在一处你还能指望发生些什么呢？何况他们还大多是有点桀骜，颇喜欢另类体验的游戏编辑。就象葛优《编辑部的故事》所描述的那样，编辑部的确是个盛产故事的地方，许许多多在学校或者其它单位里不可能、无法想象的事件，在这里却成了我们的家常便饭。当然，抛开编辑部内的友情气氛不谈，我认为绝密档案最有价值之处就在于读者们喜欢《游戏天地》，并爱屋及乌的喜欢上了我们这些做报纸的人，这实在是我们写它的动力源泉。

2004 年

虽已过去，但中国式的年关却还尚未来到。中华节日里的王者大驾将行，上学的紧张备考，上班的卯劲加班，春节的喜乐与期盼便在这一片忙碌中酝酿发芽。

这段时日，《游戏天地》编辑部并不例外的陷入了昏天黑地之中，二至三倍于平时的工作量泰山压顶，一众编辑的脊椎咔咔作响，脑浆□□冒烟，咬牙切齿作苦痛状。

“稿来，稿来！文曲星君急急如律令，敕！”我催动真言，左手摇着招稿幡，右手狂点鼠标键，怒睁密布血丝的双眼在邮件箱里扒来刨去，希冀有所发现；“快点弄，弄快点！”卡尔本对着手机斩钉截铁，河东狮吼；“黑夜给我黑色的眼，我却用它来寻找稿件……”失神的黑夜魂魄出窍，漫声呢喃；“哼哼…编辑让你三更稿，哪能拖到五更天！”疯花生阴毒的在QQ上敲出串串诅咒；“给我，给我，我要，我要……我在舔你哦。”舔胖子一边用舌头在显示器上留下道道口水，一边对MSN上的名字们施以淫威。一时间，编辑部内“写”声一片，如同一窝闹山的麻雀。

“你们的稿子，储备好了没有！”卓一刀在办公室那头悍然天问，众人噤若寒蝉，居然静至落针可闻。

前面我就曾经说过，临近春节，上学的备考，上班的加班，这就意味着隶属此两大阵营的作者们没有闲暇，也就意味着稿件的匮乏。好稿就是编辑的命，在用稿量激增的节骨眼上，春假前的社会性紧张空气成了我们最大的敌人。

自然，目前的状况倒还不至于上升到稿荒的高度，事实上投稿者较平时来说不仅没有下降，反而有所增加。但令人痛心疾首的是，他们中不乏为了“过年钱”而动笔的人士。譬如某君一天三次的在QQ上哀求我：“大哥，我那篇稿子你就给我上了吧，家里等着包饺子呢。”说得声泪俱下，肝肠寸断，仿佛杨白劳再世，祥林嫂复生。但观其稿件质量，实在是惨不忍睹……

“人心散了，队伍不好带呀。”卡尔本在抽烟时若有所思的说，愤而掐灭烟头，暴跳如雷道：“不用心写稿子就想从我这儿骗稿费，做他先人板板的春秋大梦！”

数量与质量一个也不能少，CBI诸编抱着必死之心态，动之以情，晓之以理：驳回、修改、再驳回、再修改，不停的与作者们在QQ上刀来剑往，唇枪舌战。有不堪忍受而暴走者口吐白沫道：“我不干了，我不写了，我不投了！”话音未落，随之而来的便是我们的政策攻心，从与天地同寿扯到效屈子投江，从蟠桃盛会谈及开国大典，直到其人归心服法的重新坐下来开写为止。

周五例会的时候，卓大头一刀砍在桌子上，恨恨道：“有凑不齐稿子或质量有所下降者，有如此桌！”，表情相当狰狞。众人见此阵仗，黑夜率先表态：“本报之兴衰，在此一战，兄弟我必不负党国所托，必不负党国所托……”；

我接着明志：“天地有浩气，日月有清辉，披肝沥胆，尽忠效命，本人倘若搞砸，甘愿化为一□净土。”；

卡尔本巨掌拍案：“弄不好我便提头来见！”；

舔胖子爬上桌面，拟仰卧瘫软态：“稿子不出彩，你们爱咋整咋整。”；

疯花生掏出木刀默默擦拭，解开衣衫，露出肚腹，没有说话（会议室内有开暖气）；

某V抓过纸巾抹着眼泪说：“太感动了，太感动了，各位学长不愧是真汉子，伟丈夫。大家慢走啊，我就不送了。咦，你们要干什么！”（众怒难犯，又是一条胶纸，贴上了某V的嘴。请注意，是“又”）。

卓叶旋即缓下脸色，婆婆般念叨：“不是我逼迫你们，十年的招牌，先辈的心血，不在春节期间拿出一番大家风范来着实不成体统。须知千万读者看着我们，出了差池与座诸位谁也脱不了干系……”

一番会议下来，本已绷紧弦的CBI诸编们头上又多了道紧箍咒，各自去找作者们抓狂蹂躏不提。

某位先哲曾说：真理存于比较之中。此话一点不假。就在《游戏天地》编辑部里鬼哭狼嚎之刻，兄弟媒体《电脑商情报·家用电脑》全家自京搬迁回蓉，落脚于我们隔壁。看着《家用电脑》编辑部的各位GGJJ们无视旅途劳顿，在忙于搬家的同时啃着方便面坚持做版，我们深受刺激。经商议后，由卓叶领头，我们一面拥抱着这些北方归来的亲人，一面轻捏其肩胛背部，检查是否有非人类的迹象，最后我们不得不承认：他们是人，如假包换的地球人！于是，我们就觉醒了。

“头儿，春节就要到了。”我甩着打字打到残废的手腕仰头对卓叶说，声音里充满了童真。

“嗯，绝对要搞好。”卓一刀负手站在天台边缘，指天发誓。

“何至于搞得如此勇烈？”

“无它，《游戏天地》自创刊以来，不弱于人！”

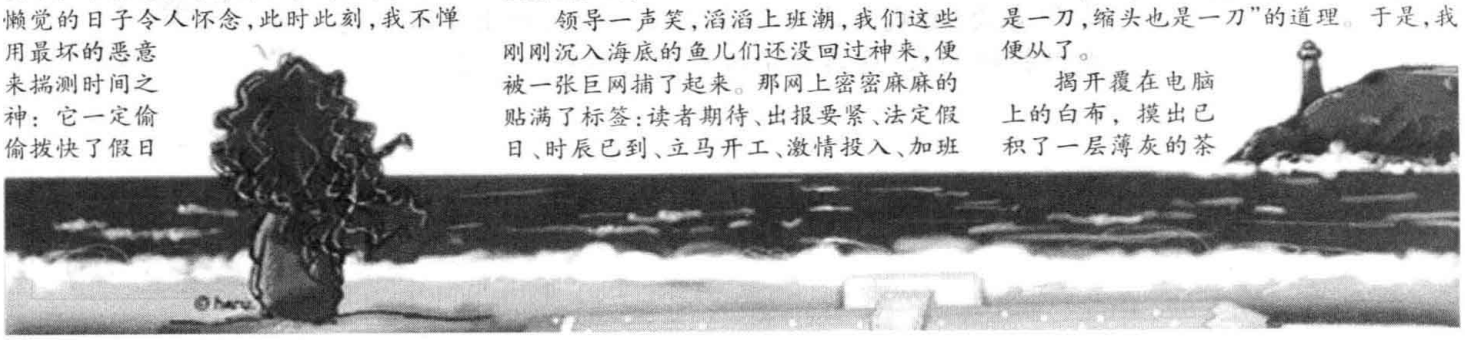
站在民光楼顶，冒着凛冽朔风，我望着这个已经有些发福的中年男，鼻子微酸，莫名的感到了责任与骄傲。

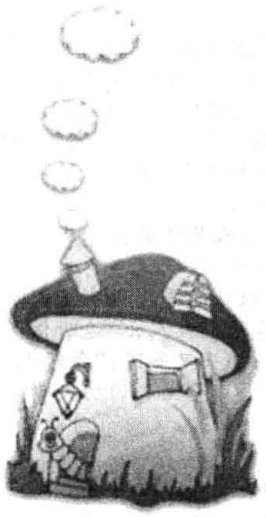
春节

好似一方小气的蜜糖——你还没美过滋味来呢，它就消了融了，“哧溜”一声钻到记忆里去了，吝啬得要命！节前的忙碌仿佛就在昨天，蒙头睡懒觉的日子令人怀念，此时此刻，我不惮用最坏的恶意来揣测时间之神：它一定偷偷拨快了假日的时钟，不要说春节，就连平常的周六和周日它也是不放过的。再说了，2月9日和2月14日是靠得如此的近——我们年轻人最喜欢的两个节日都凑到了一块儿，这又怎能不让万年孤寂的它嫉妒得要死，憋屈得发狂呢？

领导一声笑，滔滔上班潮，我们这些刚刚沉入海底的鱼儿们还没回过神来，便被一张巨网捕了起来。那网上密密麻麻的贴满了标签：读者期待、出报要紧、法定假日、时辰已到、立马开工、激情投入、加班加点……见此情景，我不禁大叫一声，企图以晕厥来逃避现实，但精明的领导显然对此早有准备，他拍了拍我的脑壳，说：“节后的第一期绝密，由你来写。”语气铿锵，刻不容缓。我死死盯着他那油水丰厚的红润脸膛，足有两分钟，终于明白了“伸头也是一刀，缩头也是一刀”的道理。于是，我便从了。

揭开覆在电脑上的白布，摸出已积了一层薄灰的茶





杯，一切又都回到了从前。“神踏踏”的精神和魂魄一如既往的降临，不单是“神踏踏”，自打那十男三女走进办公室起，一个个形色各异的影子便纷纷浮现出来，它们脑门儿上写着“卡尔本”、“舔神”、“卓一刀”、“黑夜”、“疯花生”、“天阴”、“如此”等字样，迫不及待的扑向本主。几秒钟之后，众人一阵轻微的抽搐，眼中掠过诡异的光彩，然后便齐齐振臂高呼：“《游戏天地》，我们回来啦！”

回复常态的编辑部里弥漫着残余的慵懒和巧克力的香。“我们的读者是可爱的”，当我们收到一盒盒来自祖国各地的巧克力时，这一点表现得格外明显。刚刚坐定，门卫小袁就抱着一大堆礼品包来让我们签收，拆开一看，清一色的巧克力！其中，90%是给天阴、如此、某V的，一群男编大多两手空空，斜眼冷看着三个笑得云开花开的女生，作不屑状。

“情人节我不用买巧克力了，这么多！”天阴喜孜孜的说。

“这是读者的心意哦，转手送人会遭到诅咒的。”卓一刀瓮声瓮气的说。

“那我留着慢慢吃！”如此不甘示弱道。

黑夜面无表情的打开一个网页，机械的念道：“营养学家的统计数据表明，100克的牛奶巧克力中一般含有30克的脂肪、57克的糖和9.2克的蛋白质，热量含量高达556卡路里。因此，吃巧克力的最大可能是使人发胖。”

是的，肥胖是每一个女孩的噩梦，所以，黑夜点中了CBI三女神的死穴，于是，她们沉默了，脸色变得很无奈。三兽这时候便以领导的身份跳出来打圆场：“好了好了，读者的热情应该得到尊重嘛！黑夜你咋能吓她们呢？《游戏天地》是战斗的组织，大家要团结，有难同当，有福同享，我提议，每个女生留下两盒，其它的都拿出来一起吃！”

“英明啊！”男编辑们一致表示赞同；“不要！”三女神眼中泛起泪光；一时间居然僵持不下。

“民主，我们民主。投票表决嘛！”卓一刀也拿出了领导的魄力，大手一挥，说道。

鉴于编辑部内十男三女的性别构成，三女神愤而放弃投票，以示抗议，其结果就是使“巧克力分享”的提案得以全票通过。

美味在口，大家的兴致当然就很高涨，唯有天阴还在耿耿于怀，马着圆脸独自郁闷。“刚才卡尔本也收到了一盒巧克力啊，你们怎么不去分他的呢?!”半天不吭声儿的天阴一语惊人。

“啥子呢？你说啥子呢？”所有的人都骇得呆若木鸡。

“我是说，刚才卡尔本也收到了一盒巧克力呀！小袁那儿是我签的收，卡尔本第一个窜过来，一眼就瞅到了‘献给卡叔叔’那盒，往衣服底下一塞就跑了，你们都没看见！”

刹那间，许多道怨恨的目光聚焦在卡尔本身上，人们咂着嘴巴走向卡尔本的座位，将这个壮硕的汉子团团包围。

“卡尔本，拿出来看看嘛。”、“卡哥，不厚道嗦？”、“老卡，平时兄弟待你不薄，我们之间不要搞得神神秘秘的嘛”……在众人的七嘴八舌之下，卡尔本先是声称“她乱说的”；继而说明“没的啥子，很小的一盒”；最后抵赖“我搞忘放到哪儿去了”。

真主教导我们：越是掩饰越有蹊跷。其实假若卡尔本大大方方的把那盒巧克力拿出来，行一着险棋，这事或许就这么过去了，而我在绝密里面也就至多是一笔带过，但是，他偏偏要躲藏，要遮掩，如此便怪不得谁了。

用脚趾头想都知道，“我搞忘放到哪儿去了”这种理由断不能令我们满意。黑夜眼尖，早瞧见老卡抽屉缝儿里露出了一溜礼品包装纸的边儿，拉开来一看，果然寻着。卡尔本见状，也只好认命，甩下一句“拿去吃，拿去吃！你们这群狼！”了事。然而，事实证明他又错了……

一纸粉色的信笺，在我们吃光老卡巧克力后于盒底悄然现身，这就造成了一个很悲惨的局面：原本该是老卡独阅的东西变成了共阅。读过之后，我们对这封署名“单腿独立掌飞燕”的那个什么书深有感触，大家含笑拍了拍面红耳赤的卡尔本的肩膀，一言不发的走开了。

我们都很理解卡尔本，不容易啊！始作俑者天阴更是觉得内疚，从自己私藏的两盒巧克力中分出一盒，偷偷放到老卡的桌子上，以示补尝。后来我们也就竭力去遗忘那信上的内容，比如我没在这期绝密里透露其具体文字就是明证。

万物回春，情愫萌芽，在这样美好的时节里，上班也未尝不是一件乐事。写到这儿，我用眼角的余光瞥了一眼正埋头打字的卡尔本，温暖的笑了起来。

前几天专访孟阳时，此子很让我震惊了一番。事情的起因缘于这位《doom3》冠军在宴席上吃得很少——大家知道，我和舔胖子的肠胃是具有CBI风格的、是万分健全的，他不动筷子，我们自然不好下手，这就使我们很苦恼。在铁青的脸色面前，孟阳冒着冷汗解释：“脂肪是会降攻降速的……为保持手臂和大脑敏锐，我锻炼都来不及，哪儿还敢多吃哦！”

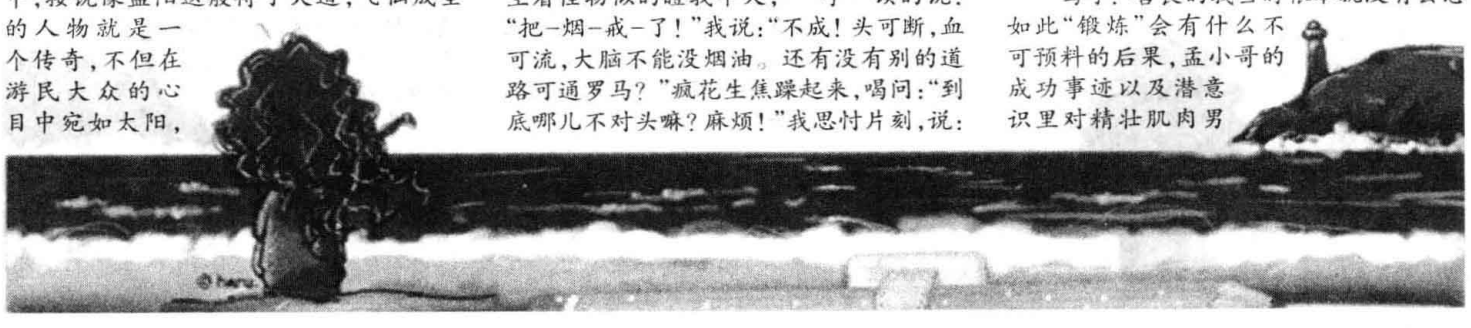
说实话，孟小哥的这种说法的确令我很惊讶。在全国以千万计的游戏玩家之中，按说像孟阳这般得了大道，飞仙成圣的人物就是一个传奇，不但在游民大众的心目中宛如太阳，就连我们这些游戏散仙也是高山仰止，钦佩不已的。在过着上午成都、下午上海、明天西班牙、后天巴西国忙碌生活的同时，能敬业到如此地步，着实是不简单，准确一些来说，是令我有几分汗颜。

前尘不堪回首，自担任游戏编辑以来，我的体能就在持续的下滑之中。爬民光五楼要喘气、格状腹肌逐渐模糊、头昏脑胀回家就瘫...My God!身体是游戏的本钱，青山不再，又哪儿来的柴烧呢？

周一上班的时候，我把前国家二级运动员、现CBI硬件编辑疯花生拖到吸烟室的角落，向他打听强身健体的法子。疯花生看怪物似的瞪我半天，一字一顿的说：“把-烟-戒-了！”我说：“不成！头可断，血可流，大脑不能没烟油。还有没有别的道路可通罗马？”疯花生焦躁起来，喝问：“到底哪儿不对头嘛？麻烦！”我思忖片刻，说：“腿没力气，站着就想坐着，坐着就想躺着，躺着就不想起来。”疯花生作恍然状，怪笑一声，附在我耳边一阵口水星子飞溅，径直去了。留下我一人在原地发愣不提。

众位看官，请允许我将疯花生的原话转述如下：“每天你抽点时间来压腿嘛！看过李小龙的一字溜腿没有？对头！就是让你学他。我晓得你做不到，循序渐进塞——坐在地上把腿分开到极限，然后上身尽量压低，开始可能有点痛，但要一口气憋住，忍！长期坚持，我保证你健步如飞，一脚可以踹死牛！”

呜呼！善良的我当时根本就没有去想如此“锻炼”会有什么不可预料的后果，孟小哥的成功事迹以及潜意识里对精壮肌肉男



的无限景仰干扰了我的判断机能。不管怎么说，当时我是对疯花生充满了信任的，这直接促使我做出了“试一试”的悲剧性决定。

夜凉如水，我坐在如冰似铁的客厅地板上茫然四顾。父母已在他们的寝室里入眠，现在没人可以阻止我了。双腿已经分到极限，深呼吸一口，咬牙切齿的将上身压低，有激走的电流沿大腿肌腱扩散周身，轻微的骨骼爆鸣声分外清脆……

“我的儿！你在做什么？”不知何时，妈妈悄然出现。一身素白的睡袍，很吓人。

我可以想象自己当时的怪异姿势，很显然，这足以使母亲大人联想起我小时候学降龙十八掌弄断了手的悲惨往事，而且，她忧虑的目光直接表达了对我精神状态的质疑——我的汗，瞬间便已满额。

可怜天下父母心，虽然大费唇舌说服老妈相信了我是在“锻炼”的事实，但在接下来的修习过程中，却始终有一双关注的、担心的眼眸躲在角落里向我凝视……

次日，大腿火烧火燎般疼痛。疯花生对我说这是正常反应，并叮嘱我千万不要放弃，这就使我心中充满了希望的阳光。整整一天，我都沉浸在一种莫名其妙的喜悦之中，状态奇佳，与卡尔本及舔胖子小试对战游戏，大破之。

这样过了两天，气血渐次活络，HP和MP上限的增长指日可待。鉴于实在是不喜欢在深夜被母亲偷窥的个人习惯，我把锻炼的时间挪到了晚饭前，殊不知，这又是一系列错误决定中至为关键的一环。

2005年3月16日PM 7时，我应该牢记这个时刻，命运的刀刃已经架在我的后颈窝上，坐在地板上分腿伏身的我却无所知觉。

是的，我忽略了女友螃蟹要来吃晚饭的可怕现实，我没有防备到螃蟹“破坏一切皆有可能”的凶残本质，当她蹦蹦跳跳的来到客厅，看到正憋着一口气的我并开始大呼小叫的时候，我就知道，一切都完了。

“呀！你这是在做啥子？”

一口气吐不出来的我无回应。

“哎！问你！在干啥子？”

我艰难的冲她摇了摇头，示意她收声。

螃蟹完全不能理解我的用意，具有破坏神大能的她开始理所当然的掐我和挠我痒痒。我的暴怒是可想而知的，然而，就在我跳将起来准备把此妹“吊起来打”的时候，腰椎间一声欢快的“喀嚓”，眼泪就相当干脆的淌了下来……

晚上，我躺在盲人师傅的按摩床上任人鱼肉，螃蟹则在一边以数落我为乐。大师傅的体格高大，粗壮的手指很有工人阶级的特色。他一边治病救人，一边听信了螃蟹的一面之词，摇头叹气道：“年轻人，毛毛躁躁的，那些歪片子里头的功夫千万信不得，信不得的……”对此，我无话可说。

山高九仞，功亏一篑，世间最浓黑的悲凉莫过于此。虽然我的心胸辽阔得一如星星的大海，但巨大的委屈还是驱使我把疯花生堵在了厕所里头。

“花花，我整成这个样子，你咋个说？”

“啊么喂！冤有头，债有主，怪不得我噻。练功失败？安啦，安啦！神兄，我看你骨骼精奇，是万中无一的健身奇才，我这儿还有一套五禽戏的锻炼法子，一顿午饭就卖给你。”

没有办法了，让我用《燃情岁月》里的台词来结束这出故事罢——“追寻梦想的人要么成为传说，要么疯了……”

多年以后

，我戴上婚戒的刹那，准会想起三兽在编辑部里跳舞的那个上午。当时，朝阳刚刚升起，乍暖还寒的空气在晨曦中镀了金，喜悦与惆怅在他的眉梢眼角浮动，一众手下则在旁边嘻嘻哈哈，活像暴雨前的一团蚂蚁。

“三兽要结婚了”，这个消息照亮我们心头，原来“阳光男孩”和“阳光男人”之间的转变，可以来得这般轻巧。

时间真是一把无敌的利刃，它从来无视你的抗性、强壮、HP、MP等属性，就那么直端端的杀将过来，叫人无从抵挡。一两年前，“三十岁前不结婚”的想法还在我的脑海根深蒂固，但现在，我的信心开始动摇。

再过几天，编辑部里的已婚人士即将占到总数的三分之一，而在剩余的人群中，唯有我、花花、如此的情况比较迫切。事实上黑夜成婚的时候，大家就在猜测三兽、花花、我、如此中间，谁会是“下一个”的问题，如今免死狐悲，又怎能不令人心怀惴惴呢？

舔胖子无比恶毒的对我说：“房、车、房、车——养Baby……”；

卡大叔与青春这两个万年独行男低眉合眼，老僧入定；

年轻的Buddy完全没有所谓，他根本意识不到什么；

天一直阴是女孩子，阵营跟我不同，看不出她的心态；

卓叶、黑夜、流浪一干人等贼笑兮兮，居心叵测……

我感到了前所未有的孤独。

我的忧虑并非没有道理，中年人卓一刀安顿好小公主后，深夜方能上网玩《天堂2》；胖嘟嘟的小黑夜睡在老黑夜的心口上；美丽的如此在购置了房产之后，消费明显的缩减，喝稀饭是常有的事，还喜孜孜的说：“这星期我又节约了一块地砖！”——我看在眼里，悚然而惊。

从本质上说，我是一个不坚定的自由主义者，一方面无限仰慕列子“御风而行”的通澈潇洒；一方面又随时准备负案投降。用通俗的话来说即是：想想可以，但该干啥还得干啥去。

晚上回家时，我小心翼翼的把三兽的婚事告诉了女友螃蟹，嘱咐她提前安排时间赴宴，她竟没有动声色，这很不正常。又过了两天，我发现她开始关注、收集各类婚礼服、婚礼照、新房布置等一切与结婚有关的信息，心头更加恐慌。

多米诺骨牌的效应就是这样——牵一发而动全身，三兽的婚礼就象一把火，渐成燎原之势。花花和如此有没有受到波及我不清楚，但螃蟹因此而跃跃欲试却是千真万确。

散步的时候，螃蟹幽怨的对我说：“人家三兽都结婚了哦。”

“嗯……”

“那我们？”

“啊？”

“我是说我们什么时候……”

“唔。”

“你是不是要伪装嘛！”螃蟹的钳子陷进肉里，火辣辣的痛。

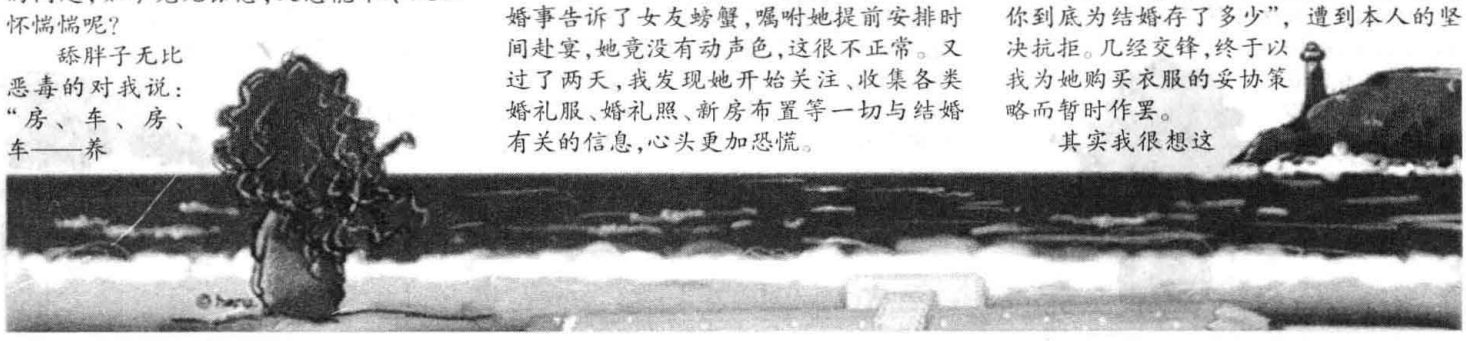
“咦？天上好像有飞碟？”我话语中透着惊喜，目光投向夜空。

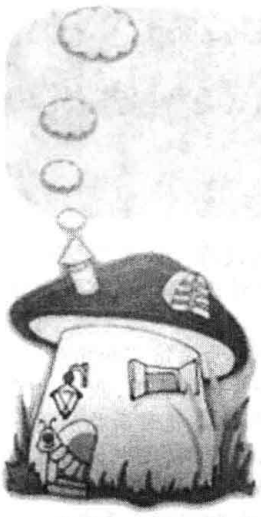
“……”

“又来这一招！我不管！我也要结婚！”片刻的沉默之后，螃蟹终于开始暴跳如雷，大力金刚钳雨点般落下，宛如真女神转生，天魔王降世。

抚慰良久，螃蟹提出了查我银行账户的要求，她的手指捅到天上，声称要“看看你到底为结婚存了多少”，遭到本人的坚决抗拒。几经交锋，终于以我为她购买衣服的妥协策略而暂时作罢。

其实我很想这





样说："三兽比我大了两三岁，他比我多自由了两三年，把我和他相比，是不公平的。"但我知道，这样的理由，从来没有听众。

我站在城头之上，遥望地平线那头的蔽日旌旗，手下却只有一群羸兵弱将。城墙和大门的防御度在"顽抗"的指令作用下缓慢增长，"虚报"、"同讨"的计策蓄势待发——这场仗我注定打不赢，但在这种情况下，我试图使自己看起来象个烈士。

闲暇里，黑夜用"结了婚其实很多事都会变得轻松"来安慰我，"结婚前都是我写检讨，结了婚就是她写检讨了——因为，二婚男人更吃香。"他这样说道。但在我看来，此人完全是打肿脸充胖子：黑某人对老婆的恭顺温良是有目共睹的，他巴不得我们与他一起分享洗尿布、做家务、打理油盐柴米的"乐趣"呢。

《美少女梦工厂》里有这么一个结局：女孩嫁给了父亲（并非亲生），青春期的我一直认为这很暧昧，很完美，并将其作为少年时代的幻想题材来精心收藏。但现在，我开始痛恨制作者的恶劣趣味了，原因无它——攻守之势异也。

毫无疑问，三兽和曼舞JJ的喜结良缘是值得我们去真心祝福的，《电脑商情报·游戏天地》编辑部从此又多了一个家庭的组成，他的快乐，他的幸福我们也都将得以分享。每个平常人终究都会成家立业，而我，只是单纯的想再耍几年游戏，再无忧无虑一段时间而已，你瞧，这完全无可指责，不是么？

夏至刚过，成都所特有的闷热天气便已开始作祟。绞死过无数只耗子的空调一如既往的病入膏肓，常在我们最需要它的时候不动如山，更是火上浇油。作为一名修真养性的游戏编辑，我要说，"心静自然凉"基本上是一句扯蛋的话，至少目前看来确实如此。

热烘烘、黏乎乎的季节带来了火爆爆、干烈烈的脾气，《游戏天地》编辑部是一个从来都不缺乏争论的地方，这很好理解——每个人都认为自己是当之无愧的游戏Supper Man，谈到细节处往往就会有些认知上的差异。在以前，解决的方法无非是查证资料和一笑了之，但自从前些日子舔胖娃首开打赌先例以来，情况便开始一发不可收拾。

"战士一点力量等于十四点攻击强度？"——赌一顿豪享来；

"一个根基图腾可以吸收五个火球魔法？"——赌明天的午饭；

"你知道街机版《魂斗罗》永久保险的吃法？"——赌哈根达斯冰淇淋；

"我玩《吃豆先生》可以翻版，信不信？"——赌KFC家庭装……

佛经上有云：魔由心生——毫无疑问，这是一道魔障，一道交融于汗流浃背和心烦意乱中的魔障。

多年以前，以"赌神"、"赌圣"、"赌霸"、"赌王"等名头为包装的港台片子曾经风靡一时，当时，润发哥和万梓良万大爷风华正茂，倜傥得一塌糊涂，把一个"赌"字演绎得千秋不败，是愣头青们的心头偶像。我很怀疑《游戏天地》的编辑们在少时也发过类似的憨梦，虽然我们之间的"打赌"和那些片子里的"赌博"在性质上有着很大的区别。

作为本周的绝密书记官，我录下了编辑部里的"打赌众生像"，在此一一道来，以飨读者。

A、滑不留手胖千客——舔神

学经济出身的舔神很奸滑，你意想不到的奸滑。在大多数时候，他总是充当着"打赌发起人"的角色，而在这个当口，他已经为你设下了重重陷阱——表面上看，那是一个很公平的赌约，但他在说法中一定会留下有利于自己的机关。你和他打赌，也许可以不输，但是要想赢却是万万不能的，因为他绝对能翻出当初的约定，很诚恳的对你说："喏，你看，我们是这么约好的……"、"你这样做犯规了，其实你是输了的……"、"我们又没有说这种情况下我不能那样做……"、"我们当时没有说是哪个版本的游戏……"

B、生猛海鲜怒弥勒——卡尔本

人们都说弥勒佛是笑的，但体形酷似该菩萨的卡大叔却十分暴躁。和卡大叔争论游戏上的问题，你一定要有很好的胆量和定力，他的大嗓门在民光楼简直就是一个传奇。除了声音洪亮，卡大叔发起急来还会跳，震得地板咚咚作响的那种跳，十分的骇人。但是无论如何，卡大叔输了就是输了，说一不二；而他若是赢了，也不会提醒你兑现赌约，倒也算是慈悲心肠。

C、一剑穿心风行侠——疯花生

有些沉默的花花信奉"不战则已，战必胜"的真理，没有十足十的把握，他一定不会出手。你如果和他在意见上有了分歧，花花一般会持怀疑的保留态度，而要是他提出和你打赌，你就要小心了，这种情况下，我劝你还是再去翻翻资料比较好。至于花花的赌品，实在是没有办法查证——因为他从来就没有输过。

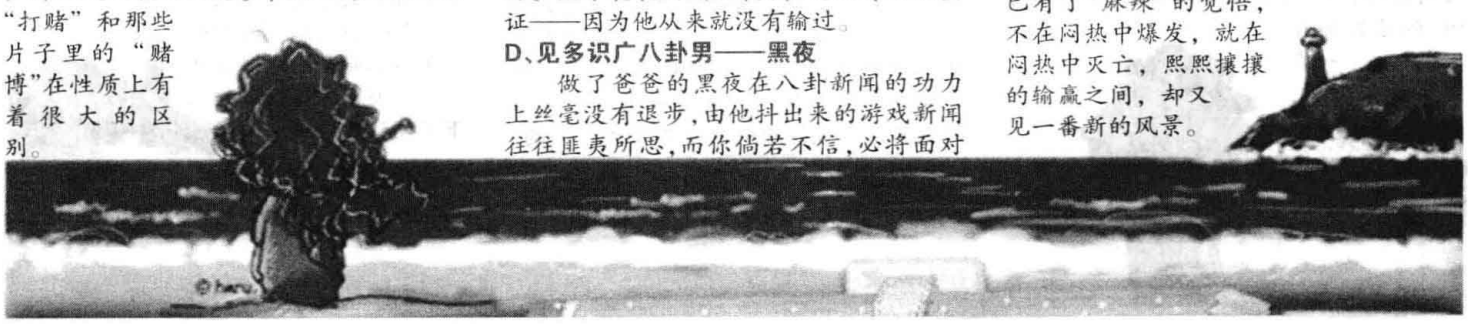
D、见多识广八卦男——黑夜

做了爸爸的黑夜在八卦新闻的功力上丝毫没有退步，由他抖出来的游戏新闻往往匪夷所思，而你倘若不信，必将面对黑夜充满自信的挑战。无论是证明自己还是置疑他人，黑某人的底气都很足，态度硬得能把你的牙给崩掉，威压的意图分外明显。成也萧何，败也萧何，自我中心派的黑夜有些时候也会在过度的自信上面栽跟斗，但和卡大叔一样的是，黑夜愿赌服输，不会食言。

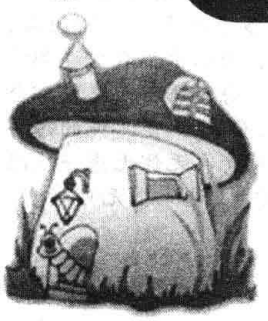
E、神神道道算命仙——神踏踏

神踏踏向来喜欢搞一些诡秘莫测的名堂，就算是和人打赌也不例外。有十九年游戏年龄的他即使面对吃得很准的问题，也不会贸然参战，总要摸出三枚一元硬币，放在一个空的茶叶包装筒里连摇六次卜上一卦，以看吉凶。神某人美其名曰"文王卦"，说是什么含宇宙之奥秘，合天地之玄机云云，可信度实在有限。我之所以这么说，是因为神踏踏有一回败得很难看，那次他照例卜了一卦，嘴里念叨着"地风升，木出土而壮，利！"继而参赌，结果完全失败。当众人嘲笑于他时，此人居然振振有词："我没有考虑到地风升的另一层含义，木离土不能活，应该是大凶才对……"

迄至本篇绝密稿毕，编辑部内的"打赌"风暴仍未有停歇的迹象。煽风的、点火的、看热闹的、决生死的济济一堂，浑如一堆见火就着的中世纪炮弹。汗在冒、心在烧，嗜血术的标记在编辑们的头上熠熠生辉。全团Power up不说，周三加班之夜"我不行了！"的万年口头禅居然也变成了"燃烧吧！火鸟！"——狂暴状态的条件完全达成。据我所知，重庆人向来有夏天吃火锅的习惯，出的汗要用桶来装，远胜价格高昂的干蒸桑拿。满足了味觉不说，还尽显豪爽本色——川渝本一家，编辑们早已有了"麻辣"的觉悟，不在闷热中爆发，就在闷热中灭亡，熙熙攘攘的输赢之间，却又见一番新的风景。



握手十年 编辑出访
杭州初印象



刚出机场，我便被杭州的“热情”闪了一下腰，茫茫天地仿佛变成了一个没有边际的蒸笼。乘大巴抵达武林门已是下午5点光景，足足等了40分钟，杭州分部的接应同事才满头大汗的赶到，连声说“不好打车”。说实话，彼时我很有一点疑惑，放眼望去，满街尽是出租，难道全是偶的幻觉不成？“现在正是出租车师傅们交班的当口，咱们又在市中心，想打到车是万万不能的。”分部同事不无遗憾的说，接着又补充了一句：“坐公车也不行，路线刚好前不搭村儿后不着店……”

公元2005年7月4日的傍晚，CBI编辑神踏踏无比失落的彷徨在杭州武林门一带，举步维艰。已然偏西的太阳隐没于云层之中，热浪从柏油路面上升腾起来，迅速的消耗着我身体里的水份和胃内残留的航空午餐。好不容易从车河里游来一辆空车吧，旁边的帅哥靓姐、大叔大妈、黄发少年一干人等又蜂拥而上，与之相比，我那挥动着的手臂便宛如风中残荷一般无力。车水马龙的繁华光景在夕阳下熠熠生辉，我却莫名其妙的忧郁起来。

PM8:20，我终于冲进了杭州分部的大门，重要过关道具“杭州本地SIM卡”入手！刚一换上，未回短信即密密麻麻的刷了几屏，触目而惊心。读者的热情是万万忽视不得滴，事实上，从PM8:30到当夜凌晨2:00，偶的手就没有停过——走路回、吃面回（晚9时，俺终于吃到了晚饭——兰州拉面，当时眼泪都快下来了）、搭公交回、到旅馆瘫在床上回……一直回到物我两忘，欲仙欲死，间中还不断有读者打电话过来询问，当真忙得不可开交。

公元2005年7月5日清晨，头天晚上在电话中说要带我四处逛逛的热心读者“怀念寒羽良”君如约而至，其人长得十分清秀，是刚刚高考完毕的矜矜学子。顾不上睡眼惺忪，我振奋战斗精神，在寒羽君的引领下直扑西溪电脑城。万分遗憾的是恰逢电脑城停电，虽然气魄宏大，但光彩暗淡不说还热得要死，许多老板在门面前放一硕大的冰块以作降温之用，其景分外有趣。

从电脑城出来，火辣辣的日头已然完全显露狰狞，此时此刻我才真正体会到了“汗珠子滚太阳”的神髓所在。一瓶冰冻的矿泉水拿在手里不片刻就成了热饮，白晃晃的光线充塞于视野之间，汗水从每一个毛孔里浸润而出。此时，寒羽君便提议去西湖边转转，说是那里绿树成荫，湖风徐来，可以一解燥热之苦。是时，偶连自燃的心都有了，已经产生了“化为液态，顺风顺水的淌到路边的阴沟里去乘凉”的妄想，闻得此言当然大喜，连连称善。

人说西湖好风光，此言果然不虚。且不说其他，阡回陌转，光那一大片豁然眼前的翠碧树木就真是太太可爱了。驻足湖边，观湖波涵澹澎湃，聆叶涛阵阵，暑热顿时去了大半。重新活过来之后，舌尖的茶瘾又犯将上来，早就听说西湖一带的龙井是茶中极品，偶很是有些跃跃欲试，不料寒羽君的一番话却让我倍感沮丧：“真正的极品龙井被炒卖到三十万人民币一两，稍次一些的也很贵，没有什么意思。”西湖之畔品茗龙井的计划就此落空，实在是生平的一大恨事！

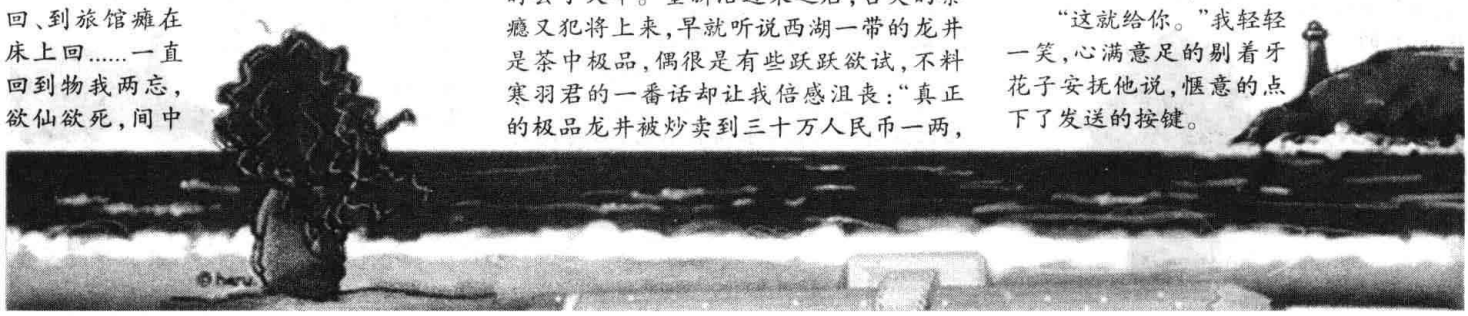
在河坊街的老字号菜馆“知味观”吃过午饭之后，气温进一步攀高，我在自己的汗水中游泳，人形状态随时面临崩溃的危险。于是和寒羽君告别，飞也似的逃回旅馆，站在空调下大吹特吹。刚舒一口气，卓一刀便从笔记本电脑里探出手来，抓住我的衣襟问我讨要稿子，腰间的手机偏又响个不停，一时间我便极想睡去，管它什么天高地远、载玄载黄！然而现实的情况却是：我在房间里长啸一声，跳了三跳，软在床上以抽搐之形态回复回复再回复，然后在笔记本上疯狂的打字打字再打字，一直持续到凌晨3点……

当周三来到之时，居然是个阴天！可惜我没时间出去走动观光，绝密、读编之杭州见闻、游文戏字、游戏无疆、游戏文学大赛的未完成部分把我牢牢的绑在椅子上动弹不得。短信、电话照样的流水不断，72小时不到，我已经悟出了“鹰爪功”的速成大法，白眉鹰王倘若泉下有知，必定深悔自己没有生对年代，虚耗了许多时光。

本期绝密写到这儿，已是周三下午一点光景，午饭尚未有所着落。恰巧又有老读者小贝君前来拜访，无论如何也要请我吃饭。盛情难却，再次驱车前往知味观，得享一番美意。看着桌上那笼价值五十精兵的蟹黄小包和各色杭州小吃，我的心窝里涨满了感动——瞅瞅，多好的人儿！多热心肠的读者！这简直就是上帝之餐嘛。

回到下榻之处的时候，QQ已经跳得来完全没了规律，卓大头在那头暴跳如雷，恨不能把口水星子喷我一脸：“绝密呢？你写的绝密在哪儿?!”

“这就给你。”我轻轻一笑，心满意足的剔着牙花子安抚他说，惬意的点下了发送的按键。



刚一立秋，成都的气温便降了下来。周末，我在淅淅沥沥的雨声中苏醒，打了好大一个寒颤。投眼窗外，昏黄朦胧，水泥路面如丝绸一般闪闪发光，前几天的闷热竟是不知去向。在这样一个清晨，早起是不合时宜的。

很快我就做了梦——一只硕大无朋的钳子从虚空中出现，示威般的在我面前咔咔作响，猛地，它夹住了我的鼻子！当我惊醒之际，开了振动的手机正在枕边跳舞，两秒钟后，女友螃蟹开始在话筒那边河东狮吼："几点钟了！今天不是说好去看房子的么！"

"啊...这么大的雨....."

"雨大又如何？雨大就不看房子了？你...你说话不算数！"

"OK，OK，不要闹了，我这就过来接你....."我有些心虚的挂上电话，坐在床头发了一分钟的愣，我横竖没有想通，这女人吧，咋就对买房买车这样着迷呢，还真就风雨无阻了.....

郁闷归郁闷，对女友的承诺还是要遵守滴，事实上，当我把电动车停在螃蟹面前时，她的脸色已经相当难看。

"来，吃糖糖。"我在她开口说话的前一秒钟把三倍量的"木糖醇"扔进了她的嘴巴。

"吕...嗯...蚱蜢...现在...来？"

"虾米？你在说虾米？我听不清楚。"我努力做出侧耳倾听的样子。

"岛~厌~"螃蟹轻轻掐了我一把，笑了起来。

怀着奸计得逞的小小快乐，我让螃蟹坐在电动车后面，把身子缩进雨披。秋雨连绵，有她暖暖的呼吸喷在背上，倒也温馨得紧。

假如事情就这么按部就班的发展下去，那么这个周末就和我所度过的无数个周末一样，不会有什么特别之处，也就不会出现于《电脑商情报·游戏天地》的绝密档案之中，可惜——

我们摔倒了，摔得很惨。

悲剧是这样发生的：在一条平坦、宽阔、车辆稀少的大马路上，我们没有超速，没有打闹，就这么莫名其妙的翻了车。十分诡异，十分玄妙，怎么说呢，就好像是碰上了"鬼打墙"。

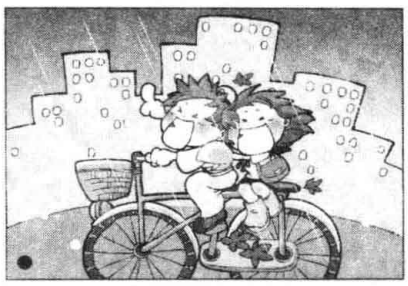
电动车先是倾斜，继而滑倒，留下一条七、八米长的痕迹。也许是因为太过突然，我在整个灾难中表现得像个汉子，没有发出一丝声响。但是...当我忍着脚踝处的钻心疼痛站起来的时候，触目惊心的鲜血沉重打击了我的精神，我的伤口...螃蟹的伤口...那皮开肉绽的膝盖...Oh，My God！

可怜的螃蟹哭得呼天抢地，我小心翼翼的把她从地上"捡"起来，告诉她这没有什么，皮外伤而已嘛，擦点药就不痛了。但她把头埋在我的怀里，眼泪成河，两只钳子就在我腰上、腿上、手上死命的掐、掐、掐，于是我的眼圈也红了。

后来我们发现，不知道哪个挨千刀的在马路上漏了一大滩油，和雨水混为一团。我们的身上、衣服上全是乌溜溜的油渍。

顺理成章的，周末的看房计划落了空。窝在家里养伤的当口，黑夜打电话来约我和螃蟹去玩室内网球，并忧郁的解释说这是他老婆的意思。知晓我们的不幸之后，没心没肺的老黑虚伪的表示了同情，隔着听筒对他老婆说："你看嘛，不是我不愿意运动，是人家受了伤，情况特殊！我继续耍《魔兽世界》去了哈！"然后，压低了嗓子，悄悄对我说："上来和我一起耍。"

其实黑某人完全是多此一举，如若不是在给螃蟹上药这件事上耽误了我许多功夫，保管我比他还先耍一步。大家知道，受了伤就得擦药，这是天经地义的道理，但问题在于螃蟹很怕痛。我拿着蘸了碘酊的棉签，劝得喉咙冒烟，她死活就是不让擦。我进一步，她便退一步，我往左，她便往右，最后抱着膝盖缩到床的一角，泪汪汪的看着我。说不得，只能用强，也不知道挨了多少下钳子，总算给她处理完了伤口，揩了把汗，蓦然惊觉身上已然万紫千红.....



今天，秋雨连绵，我骑着电瓶车，兴冲冲的搭着螃蟹去看楼盘~开心~

螃蟹怪罪于我，掐得我魂飞天外。伤上加伤，呜呼哀哉~

哎呀，摔倒了！我的左脚扭了，螃蟹的膝盖血肉模糊，她痛哭流涕。惨…

周末因伤重坐困家里，我玩山口山，螃蟹无聊，以掐我为乐，将我当玩具。

心安理得的进入《魔兽世界》，另一个噩耗接踵而来——如此的ID"啾啾猫"恰好在线，她不无抱怨的对我说："STT，我好穷，玩家们只寄了一百多G给我，还有一些乱七八糟的蓝色装备。你再给我一些吧！"

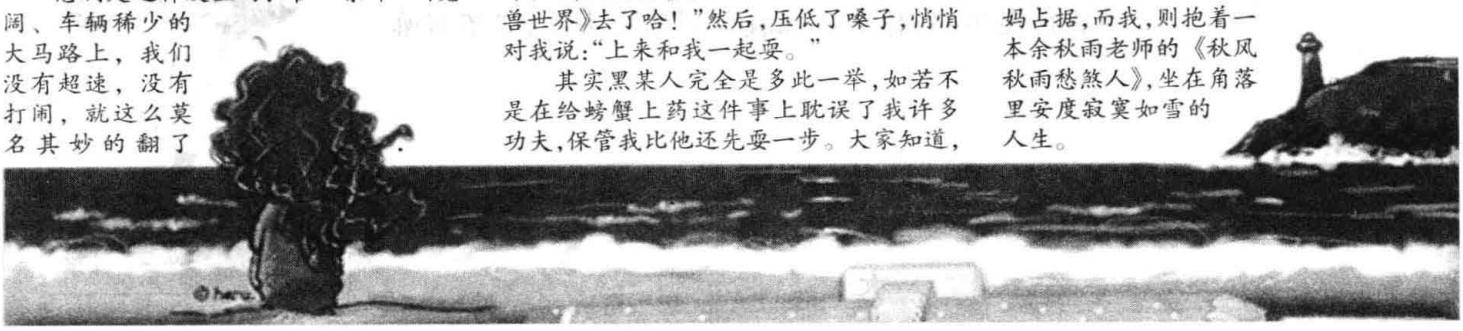
仔细回想，只能用"眼前一黑"来形容自己当时的感觉了。一个十多二十级的人物有一百多G是什么概念？还找我要？偶承认自己败了，彻底的败了.....

事情演化到这一步，其实还不算太糟：伤痛尚能忍受，至少这个周末我可以舒舒服服的躲在屋里玩游戏嘛，鲁迅先生说"躲进小楼成一统，管他春夏与秋冬"，这样的待遇可一直是我梦寐以求的呵。

然而"福无双降，祸不单行"，就在我很Happy的和别人组队下副本的时候，恢复生机的螃蟹开始感到无聊，她在我背后转来转去，瞅得我心头发毛。果然，接下来她就开始玩我的眉毛，揪我的脸，捂我的眼睛，再接下来，她就很固执的要耍魔兽.....

我无比忧愁的站在电脑旁边，看着螃蟹一次又一次的开动怪物火车，看着一次又一次的团灭，绝望的阖上了眼帘。

傍晚时分，站在阳台上的我终于对"念天地之悠悠，独怆然而涕下"这句话有了新的领悟。这是一个美妙的周末，此时此刻，螃蟹在我的电脑上玩着泡泡龙，两台电视分别被老爸和老妈占据，而我，则抱着一本余秋雨老师的《秋风秋雨愁煞人》，坐在角落里安度寂寞如雪的人生。



绝密档案声音篇

大音稀声

上面这个题目的意思是：第一，以下你要看到绝密都是出自 Voice 之手；第二，Voice 是个习惯低声讲话，并且话不多的人；第三，尽管此人不爱露脸发言，却还是很欣欣然的认为以下这些水平参差不齐的绝密档案，多少还算有那么点阅读价值。

初来乍到，写绝密时，总不知从何下笔，卓叶不怀好意地指向可怜的卡尔本：只要没有题材，就拿卡尔本开涮。我大汗。人都道卡叔形象神圣不可侵犯，结果愣是让我等生生打造成大嘴吃天下的土匪形象，想来惭愧。不过绝密这东西讲就暴料，暴笋人听闻的笑料；所以马善被人骑，卡善被人欺。慈颜常笑的卡尔本前有被烤鸭谋杀（未遂）、生吞四个汉堡；后有被“诸葛神推”打击、与粘鼠板亲密接触、被哄抢 KFC 优惠券……这次第，怎一个“衰”字了得。后来写顺了手，悟透了道，才知绝密是勇敢者的游戏——不怕自己献丑、不怕他人怨念，将表扬与自我表扬相结合，是为当前王道。不过绝密走到今天，早就被编辑部公认为压榨灵感的第一刑。带着镣铐跳舞的结局是，读者高兴，编辑拼命。前有纯银桔子干，后有风力甘蔗渣，其他卓叶葡萄皮花生花生渣不计其数。而我是一个苹果，果果果果果。估计离成为蔫苹果的日子，也不远了吧。

前两天和来访读者打哈哈，被读者一脸严肃地教育：好看的绝密就是要求作者勇于扯淡，勇于暴料，勇于丢脸——OKOK，我承认自己在绝密里脸丢得还不够，你们就让我留到别处去丢，好不好嘛。

节前的琐碎·节后的琐碎

对我们来说，假期的生活是游戏天，收假的生活就是游戏地。从疯狂地连日加班到无所事事地在春节里乱转，再到无可奈何的收价。生活好像一架飞速行驶的列车，先是短时间内疯狂加速，而后嘎然而止，紧接着又是突然加速。颠三倒四的加班和突如其来的假期，把我们这些车上的乘客纷纷被摔得头重脚轻。但实际上，无论节前节后我们都在如工蜂般奔忙，没有任何区别。

在假期前离开编辑部的时候，盛大放出了《传奇世界》大规模发放屠龙武器的消息：2月8日之前，《传奇世界》每个服务器的沙巴克城主都将获得一把屠龙宝刀。我等非《传世》玩家自然对此不感兴趣，但市场部的流浪前辈却是摩拳擦掌，跃跃欲试。不问不知道，一问吓一跳，原来其正是《传世》某服中数一数二的响亮角色：47级高级武士的名号，某大型帮会当家人，前沙巴克城主。极品玩家突然现身眼前，顿时让我等对网游浅尝辄止的闲人艳慕之余也有些沾沾自喜的得意：看看，谁说我们玩不好网络游戏？编辑部里就是出人才的地方！大家对流浪的攻城计划充满期待。等到假期过后来编辑部，催着流浪拿出屠龙给我们看看时，他竟然还好意思恍然大悟地一拍脑袋：哎呀，我那两天光顾着做家务了，忘得一干二净。众人嗤之以鼻的同时开始感慨：是啊是啊，现在的假期就是无聊，过节都能累死人，还不如上班的好。

不管怎么说，假期没有了，新年到来了，报纸的正常出版又要开始了。这一天，民光楼上开始叮叮咣咣响个不停，空旷沉寂的二楼被修整一番后崭新见人。据说，编辑部有可能搬往二楼，如果这个预言成真的话，今后来信的502地址就很可能转成205地址；最大好处就是从此上楼不用等电梯。连卡尔本这样懒于行动的人也将踏上楼梯一族的宿命。但对于我们这些缺乏运动体能退化的编辑来说，未尝不是一件好事。如此姊姊建议说二楼地盘很大，可以盘一部分下来开店，办个超市或者专供民光午饭的餐饮部。卓叶马上接口说不如开家KFC算了，读者来了在此直接买门票，如果需要座谈的话也可以当成吧厅使用。对了，搞活动的时候我们可以来次消费捆绑特大优惠：买一份全家餐，送一份当期报纸，优惠券在全国范围内有效……节前和节后的编辑部，话题讨论永远来去一样。

然而也有不一样的地方。十年刊庆的活动要在这几天正式开始了。这是《游戏天地》历史上最重要的一次节日。它的十周岁生日即将来临。相应的活动、特刊的制作、周边的发售……这些大大小小配合的工作也会随之在全国范围内展开。也许马上就要有某个死皮赖脸的编辑会跑到你的城市体验生活，也许今年的见面会就会专程邀请你莅临参加，也许前来"民光一日游"的幸运读者就是你……我们等待着这些惊喜的到来。对旁人来说，或许这只是可有可无的存在；但真实的感情到底有多重，陪同我们的报纸共同走过那么多年的你，最了解。

这里还有一个很重要的事情：十年庆，大变动。夜雨终于要在下周换人了，今后的投稿信箱正式转为 liu_yi@cbi-group.com。不管大家是担心还是开心，该来的总算到来。发到我信箱的邮件越来越多，其中不乏切齿诅咒我"篡位"之行，声称今后再不买报纸的檄文，或者是发表女编辑做不成大事的高论。这里略过这些，先说几个小段子博大家一笑：

消息传出后，上海记者团御用写手十三夜猫在QQ上贼溜溜地问：V小主最近人气甚旺，新年有何新感想，属下愿闻其详。

我说：贫居闹市无人问，富在深山有远亲。

夜猫悻悻然。但还不死心，又问：吾等今后必发奋冲击夜雨，扬我记者团之威，小主以为如何？

我说：幸于始者怠于终，缮其辞者嗜其利。

夜猫背后一阵寒。

这天正和作者虫子闲聊，伊突然发来一条消息：恭喜恭喜，前途无量。现在，请用一部电影片名形容你目前的生活和感受。比起我的《一地鸡毛》，和卓老刀的《猪骡鸡公园》，你现在想必是要好太多吧？

我面无表情，回复道：《悲惨世界》。

虫子大惑，问：新春大喜，何出此言？

于是我把脸扯成一个诡异微笑的表情，说：等到这星期过去，等到下一个工作周期的开始，等到我终于在万人的痛恨中不可避免不可挽回地接手夜雨以后，就可以改成《人民公敌》。

这个新年的工作日，当我从论坛的砖头、信箱的文档和身边堆积如山的信件里抬起头来，卓叶QQ上的扑克脸难得认真地跳到眼前：计划书、策划书、执行书，统统打包给我。今年夜雨头牌，恭喜恭喜——为了表示庆祝，本周做卫生奖励你代我扫地的资格……

哀怨长叹一声。这才明白，只要在办公室里生活，节前节后，果然是没有任何区别的。

"可是朕没有账号啊！"

不用我说你也知道，这几日出现最频繁的关键词是九城、WOW、账号。而说到WOW，上周末黑夜发给我们一个玩家自制的视频小电影《康熙要玩<魔兽世界>》。就像那个"段正淳！纳命来！"的《金庸群侠传》经典宣传广告一样，我们一致力推本周极品台词为爱新觉罗·玄烨老头子的悲叹："朕也想玩啊！——可是朕没有账号啊！"

韩磊在CCTV大吼《向天再借五百年》时，那份颈部肥肉颤动的激情让我死心塌地的相信圣祖大人真心情愿拖着老成千儿的龙体再祸害大清帝国五百年；同理，那可怜的视频康熙泪流满面地对着群臣哀叹"朕也想玩魔兽世界"的时候，我深信他的内心也一定充满了悲愤、焦灼、忧伤和对第九城市的又爱又恨。这种反应，古今一般同，民光编辑部和皇宫大殿堂一般同。

一般同的开始是这样的：黑夜咬着尾巴在办公室里转圈圈，每隔五分钟会条件反射地收一次Foxmail。这种膝跳反应迅速传染到每个人身上，卡尔本额头滴汗，不断地拉着花花要求"抽起"；花花则少有地没有和地主搏斗而是浏览九城官网；美编Fight不时尖叫一声"啊——我受不了了我等不了了"；卓叶和三寿窃窃私语地咬耳朵："货到了？""没有，你？""一样。"整个俩地下党在接头。小道消息和虚假图片开始在群里流行，所有人都在习惯性的寻找抽屉里的相关名片，拨打自己手头的九城员工电话，然后被无组织有纪律的回答一棍子打回去："我自己都没有账号啊！"

就是这么牛。就是《魔兽世界》，才敢这么牛。论常理，如果某网游预备测试发放账号，那么《游戏天地》绝对是首批限量账号的最大规模派放点，编辑随便一招手，千把账号随便走。所以我们总是能极豪爽极耿直地对着上门索号的读者一拍胸口："包在我身上，没问题！"可惜这次再狡猾的猎人也抓不住好狐狸，九城一个太极推手，《魔兽世界》的账号皇上都要不到，我辈又如何？但读者不信这一套。我敢说有60%的读者还在坚信编辑多大胆，账号多大产。最近两天冲击民光的读者明显增加，有乖乖巧巧提KFC常规拜访的，也有惊世骇俗喷着酒气醉打编辑部的，最后不外乎一句话：能不能给个WOW的账号？

没！有！卓叶咬牙切齿从齿缝中甩出两个字，一个个读者伤心掩面而去。但在上上周的醉汉面前他卡了壳。我们彻底被醉汉读者打败了：这边小V刚要

去门口迎接，那边就摇摇晃晃地冲进来，完全无视讪笑着冲他伸出双手的卓叶："呃……这是编辑部吧？干你们自己的活，我随便看看、呃、随便看看。"

谁喝酒了，谁喝酒了？天阴姊姊皱起眉头。一股经五脏庙再发酵的酒臭味团团喷涌而出，都说红龙的火焰能让人眩晕，这位酒中仙的胃气至少也能对不嗜酒的众编形成三级魔法伤害。红龙读者喷着胃气在编辑部来回走醉仙望月步，我们佝偻着腰默不做声，默念千万别站在自己身边就好。还好，伤害值选中了无辜的天阴姊姊和体积醒目的胖子舔。"QQ号是多少？——别紧张，我随便问问。"红龙读者喷着三级魔法降落，天阴花容失色，颤抖瑟缩在一旁。红龙瞪大了眼睛：圆圆的胖子舔满脸堆笑，冲它抛了个媚眼。于是它转移了目标。

现在想来，或许胖子舔同样是很无辜地只想向读者示好而已，但我们已经不能知道他的想法了——红龙读者一步三摇晃到胖子舔面前：

"你幻听。"红龙读者一字一顿地说。

"啥？"

"你幻听。你还幻视。你有被迫害精神妄想症。"

"胡说八……"呼呼！红龙的酒气喷到了可怜的胖子舔脸上，他老老实实闭上嘴。红龙满意地打量他，"我懂医学。你精神有问题。绝对。"

沉寂的办公室终于爆发出排山倒海般的狂笑。红龙读者跺跺脚飞向卓叶："给我……一个《魔兽世界》……账号！"

按照我的想法，下句话卓叶会说"你要回家吗？"但头儿就是头儿，英勇的执行主编卓叶冷静地看着首位勇闯编辑部的醉酒读者，他一字一顿地念起那句我们都已经吓忘了的真言：朕！也！没！有！账！号！啊！这声音在编辑部的山谷中回响震动，圣光普照，红龙震惊地拍打起翅膀，火焰暴雨一样地扑向大地：没有账号！没有账号！没有账——号！所有的魔法失效，红龙读者被屠龙勇士卓叶当场打回原型，换句话说，他酒醒了。

读者向我们告别的时候大家长出了一口气。除了提议尽快在门口增加访客酒精度检测制度之外，还有人感叹《魔兽世界》真是害人逼得读者都变成这副模样来要账号了云云。在目送读者的背影终于消失在电子门外时，我们擦擦冷汗，决定去喝酒压惊。在酒吧里，一直沉默的如此姊姊突然间少有地用普！通！话！感伤道：

"其实，本宫也想要账号的……"

……这些当然都是在我拿到账号之前的事情了。现在，我坐在民光五楼的《游戏天地》编辑部里，窗明几净。手中是鼠标，眼前逐渐载入艾泽拉斯广袤的土地，九城的CD-KEY平安降落在我的信箱，像洒落凡间的甘露。需要强调的是，这甘露不是一滴而是一瓶：从本期起，参与报纸读编版活动，并入选刊登的幸运儿，就可以被我们手中剩下的数十组CD-KEY垂青。除此之外，编辑部即将推出的《魔兽世界》攻略本也会在下个月随之登堂入室，他们将成为编辑部送给你的十年礼物，和我们的祝福一起到达。

艾泽拉斯，就是现在，正等着我们一起走进，聆听它的故事。

无人喝彩

假设你是一个只看绝密档案的读者。现在，你拿到这期报纸，聚精会神地阅读起本期绝密，半小时之后，你会大叫一声：吖？什么时候冒出来这个新编辑，朕怎么不知道？嗯，你说对了。最近本宫比较安静，比较沉默，无人喝彩，深感郁闷。

按理说，《一个编辑的职业修养》告诉我们：身为编辑，就应该老老实实正座在编辑部里干活、评测、写稿子；等待着腼腆的读者自动送上门来表达崇敬之情，然后我们的虚荣心顺理成章、半推半就的到达顶点。只是有些事情只可意会不可言传，一心想着让人为自己鼓吹喝彩，便成了极不敬业的表现。但在整个编辑部里，V是卡大叔之外最厚道的老实人，但老实人是宿命就是倒霉、就是被忽视，比如挤电梯被门卡住，加班饭抢不到菜，更谈不上有读者会用正眼看你。因此自动会被打入角落阴影中，成为NPC一样的存在。——虽说我这些想法纯属虚荣心过剩，可人要是不讲虚荣，缺少掌声怎能进步？阿Q和小D王胡之流打架PK，也都知道找一群闲人围观喝彩，掌声连连；我们也当然不能免俗啦。

而最近的编辑部里，沐浴在掌声、鲜花和喝彩中的人当属领导三寿。领导三寿新婚燕尔，春光灿烂。虽说就此踏入了已婚男人的行列，但结婚那一份风光却着实羡煞人也。当时我负责充当婚礼第二摄影师，扛着数码相机紧随新人狂奔。最终结果是大家坐着我站着，大家吃着我看着。在吞食天地众离去时，终于有时间休息的我落寞地享用了一桌残羹冷炙。而坐我身边的天阴姊姊在这场饭局中，难得地暴露了自己的恶趣味：我问她味道怎么样，她说都很好；我问她有没有剩的，她说我都吃光了。

我眼圈红了。

好了，这就是春光灿烂和郁郁寡欢的强烈对比。科学研究表明，人在情绪高涨的状态创造力较高。所以没有人支持就要自己寻找支持，没有人鼓励就要努力追求鼓励。带着这种积极向上的心态，上周日我去了成都的周边城市崇州，以及崇州的周边乡村羊马闲逛散心。这个小城没有太多吸引我的地方，但我的朋友热衷于踏遍万水千山——尤其是万水千山的服饰精品店。她在一家店里用两个半小时试穿各种花饰的靴子时，我坐在门前台阶上负责看行李，无精打采，颓容满面。这时一对情侣来到我旁边的报摊，男人丢下两块五，从老板手里接过一份游。戏。天。地。

时间在瞬间静止。

据已离职的前编辑罪××同志称，"在上海起风的街头，在充满小资情调的报摊上，身为前编辑的我和一个现任正太读者据理力争，争抢最后一份《游戏天地》的刹那片刻，想来真是郁闷而美好的回忆"，那回忆勾起了他"深深的甜蜜和忧伤"，尽管我历来对这位身为前辈的老男人很是崇敬，但这种明显带有青春派恶俗习气的形容，还是让我无可忍受，毕竟——我从来没有以这种方式近距离目睹过读者出现，更谈不上去感受罪××所谓的"在对面不相识眼神交错中，品尝自己和读者五百年修炼来的宿命相会"——这简直是恶俗的极限了。

但现在不一样。读者！读者!! 读者就在眼前!!! 这稀缺财富令我刹那间两眼发光，只恨不得马上从口袋摸出一支笔，风度翩翩，等待读者索取签名；然后彬彬有礼谢绝读者赠送的KFC，读者赠送的小礼品，读者赠送的人民币……我优雅地笑着对读者说：请继续支持我们，支持报纸，报纸爱你……我醍醐灌顶，我立即领悟了罪××的感受：啊，我的前辈，你那睿智的甜蜜和忧伤是多么直白，多么诚恳！好了，现在我奋力从无边兴奋的联想中跳出，丢开满手大包小包，手忙脚乱地理头发整领子，眼巴巴地望着那甜蜜的读者。但对方似乎完全没有意识到我的存在，自顾边翻看报纸，边挽着女友翩然离去。顺便把一个燃尽的烟蒂弹落在我脚边。

——那天下午不知有几位崇州人民有幸目睹了那个历史性的场面：喧嚣的大街旁边，一座石化的人像呈痴呆状坐落在崇州街道边，僵硬的手中握着一支签字笔，脚边是一粒冷却的烟蒂，眼角依稀有泪痕斑斑。一个惊慌失措的女生在旁边用崭新的靴子乱踢这人像，温柔地尖叫，呼唤着她不幸的朋友："你抽疯吖?!"

结果，我还是被无视的宿命啊。

现在，关掉办公室的聚光灯，我正座在办公室的角落里，忧伤地写这篇文章，面前是一堆五颜六色的信封和读者回函调查表，正以嘲笑的口吻宣告着这场黑色幽默剧的结束。你可以想象这是某部荒诞影片的结尾，会在片花里看到落款为"小平赠"的类似牌匾，只是上书并非"民族英雄"，而是——万年咸鱼。

CJ 伏事

起因

不是我不明白，这世界变化快。一年前CJ的意思还是堂堂正正的会展 China-joy，一年后就衍生出“纯洁”、“雏菊”、“用以形容FRJJ”等N个缩写版本，目不暇接。

是的没错亲爱的们我又要说 Chinajoy了，这场每年都让人不死也要脱层皮的中国特大规模的可怕的游戏会展。每年下半年接二连三的会展就开始让人吐血。这血还不敢吐多，吐多了就会有无缘会展的玩家朝你吐唾沫。好在去年遭罪的是我一个人，今年有三个领导陪绑——领导都来陪绑了，你还敢有啥怨言？干活！然后我就高高兴兴拖着行李陪领导们去上海鸟。临行前察看组合名单如下：

决策领导：三兽。
执行领导：卓叶。
外联领导：QC。
跑腿的：Voice。
……

旅途

显然，这种组合名单很容易让人联想起“一个班级有30个同学，29个正副班长”的标准化人事安排；无怪乎上海人士总在强调“淮海路上丢下一块砖，砸死十个人，里面九个大领导”。然后一路上29个正副班长就在不停的聒噪一切与工作无关的话题。老男人QC说：看，这是我新买的单反SONY相机、SONY笔记本和NOKIA最新手机。已婚男人三兽说：超级女声真好看，真好看吖真好看。既是老男人又是已婚男人的卓叶说：你们都没买保险吧，好，我出500，赌飞机晚点，赌飞机餐只送咸菜和水，赌飞机失事，赌我没事。

真是太万恶了，太万恶了。坐在前排的小V摇头感叹人心不古为老不尊。然后塞紧耳机，捂住耳朵，专心致志地听他们还有什么万恶的话要说。除了三兽无止境的工作话题训导外（多亏我戴了耳机），“赌飞机失事”的话题一直持续到飞机在浦东机场跌跌撞撞地落地，在乘客“这趟飞机怎么落得这么不稳当”的议论声中，卓叶脸色灰白，溜之大吉。

现场

说读者，读者到。第一天会展开始后，战斗在上海各条战线上的读者纷纷涌现：帮忙的的来了，做事的来了，慰问的来了，凑热闹的也来了。T-Shirt与马甲满场齐飞，人群共纸袋五颜六色。穿太平洋游戏网马甲的伤疤、穿去死去死团马甲的兔子、穿网易马甲的桔子在人群里贼溜溜乱转，冷不防就突然出现在你背后，低声道：朋友，有周边么？

去去去，我们也不是造周边的。卓叶踩出一个战争践踏扬长而去，死死抱紧手中三个手提袋，一溜小跑回宾馆。里面熙熙攘攘堆满了《功夫》的正版签名光盘、张娜拉海报、周边U盘、网易包子和QQ公仔……我对卓叶说你看你像不像个收废品的。卓叶大怒：你才像个收废品的。眼珠突然咕噜噜一转，撇到一边的QC，说：QC你过来看一下。正在郁闷没有抢到好周边的QC乐颠颠地跑过来，卓叶伸手一阵比划：这个，给你；你的这个，我要；我家小林用这个正合适……

五分钟后，更加郁闷的QC抱着三个挑剩下的废品包蹲在墙角画圈圈……

花絮

在上海最大的好处是和大家一起去吃饭不掏钱。这天晚上，只见三个老男人少有得打扮的香喷喷亮晶晶，前呼后拥往外走。我说，你们这是一起去哪啊？

吃饭。

买东西。

有点事情。

异口不同声的三个回答脱口而出。一片诡异的安静。还是三兽有镇定。三兽刷得拉下脸来，皮笑肉不笑道：问什么？该干什么干什么去，总之你不方便去就是了。刷刷刷，又是三声。风紧，扯乎，三人眨眼消失在门口的TAXI里。

-_-b。我汗。

最后我的晚饭还是和广大群众一起完成的——每年一度的上海请饭。记者团和一干群众簇拥在火锅店里开始大嚼，同时纷纷感叹今年展会MM质量严重下降，逼着我们都要出去看……这马上让我很不CJ的想到了刚才三人的举动。正扯着，餐厅歌舞大作，N个穿得衣服比露的肉都少的伴舞如FRJJ般翩然起舞。我伸手在众人直勾勾的眼前晃晃，完全没反应。

事后，兔子感叹说：感情CJ的MM都在这里兼职啊！

CJ数天，记者团照例前后奔走，替我们打点照顾不到的角落。辛苦之余，留下一改编笑话：有两个食人族来CJ打工。负责人说只要不吃人就接纳，一旦吃人就马上滚蛋。两人满口答应。四天后，两人被开除。一个抱怨另一个：早跟你说听我的，我们这四天每天吃一个闲逛的编辑都没人知道，昨天你吃了一个干活的记者团成员，就被他们发现了！

尾声与待续

今年花似去年红，四人队一如既往的被喇叭吵死、被天气热死、搬东西累死……四天一闪而过，大众的盛会过后是我们自己的小众盛会——上海十年读者见面会即将开始。时间？保密。地点？不知。人物？嘿嘿，就不告诉你。甭急，就像一年一度的CJ一样，十年一度的见面会，该来的也总会来。还是老地方，咱们放心走着瞧。

生活是一团麻。

严格的说，最近我的生活状态是一团麻。常常是洗漱完毕吃过早饭还没醒来，然后两眼空洞、双脚缥缈游移到编辑部，然后打开脑壳把大脑小脑理清楚：这是常规、这是报纸、这是活动。思维麻木，四肢僵硬。贾德说这是人对生活体制化的自觉反抗，思维即将进入自我意识的觉醒，我看更接近觉没睡醒——就像纯银笔下那只神出鬼没的狸猫——说简单点就是晕菜了。

我把晕菜的主要原因归于最近排山倒海的会议和排山倒海加强版的十周年活动准备。但前者说多了是不热爱工作，后者说多了是不热爱读者，随便哪个帽子都压死人。所以我只好归结为自己游戏打太多了——最近我在耍一个有点火星的休闲型《祖玛古青蛙传说》，五颜六色的彩球满天旋转，极有秩序。流光华彩让我眼前一闪一闪亮晶晶满天都是小星星，进入木讷状态。就像科幻小说里灵魂被电脑吸收的NPC。我那万人嫌的作者虚荣乐队对这个游戏无上赞美，称其是“生活真谛的浓缩”，理由是它看起来就是一团麻。

现在，我就这样心安理得在一团麻的生活里吃饭。开会。开会。吃饭。再开会，再吃饭。对我们来说这平淡到木然，但在各位读者看来，民光的生活已经提前进入游戏的共产主义，是泡在游戏蜜糖里的饕餮飨宴，——想来大家的消化功能都很好，不挑食并且吃多少也不会噎到。好，现在，就让我们随便抽取一个一团麻的飨宴下午：

别看卓一刀整日在挂《近距离作战Ⅳ》，其实伊主攻的《美少女梦工厂Ⅳ》刚刚进行到第三阶段。林家有女正在长，家庭教育是首席问题。前日不知谁说了句“犯罪低龄化涉及幼儿园”，卓一刀马上就出示了的家教绝招：卓氏夫妇男女混合双打教育小林的现场照片。照片上粉嘟嘟的小林拒绝吃饭，泪眼迷离，咧嘴痛哭，表情撕心裂肺。镜头外残忍的摄影师卓君边厉声呵斥边喀嚓了一张罪恶记录。

时尚流行领袖天阴姐烫了个酷头，我猜度是超级女声影响了《明星志愿Ⅱ》的执行进程。至于具体的形象，有人说像台风过境，有人说是雷电加身，也有人猜度是伊奋勇救火留下的见证。——这点我认为很不妥。

卡叔的RPG运动如火如荼。北上的勇者卡尔本花赞[金钱××G]，赢得城市[哈尔滨]声誉值暴涨，无数的勇者投诚麾下，嘘寒问暖令老卡十分感动：[“主公，今日也请烤肉？没有？那我就不来了。”]

窗边沉思的领导三兽的模拟经营类Game刚刚突破史诗级难度，我们不要打搅他……

同样在操作初级模拟类Game的还有Fight如此黑夜神踏踏一干人等。现在有房的高枕无忧，无房的满心凄苦。成都市房产报价每上涨一个百分点，神踏踏脸上的竖线就多出两条，小丸子似的表情经常会无声浮现——看得出，也是刚进入攻关阶段。

就是在这一团麻的状态里，办公室里的晕菜情绪正在呈曲线上扬。这时门推开了，一阵来自天外的镇静步伐响起，归来的勇者疯花生刚刚结束了《侠盗列车手》资格认证上岗考试，意气风发，斗志昂扬。他身手矫健，眼神坚定，犹如一阵夏日的风……

木然咧嘴嘿嘿乱笑的卓叶最先清醒过来：“哎，花花，考得咋样嘛？”

“过关，满分！我一分都没得扣！”

彪悍！刹那间群情激昂：“你好厉害嘛”——卡语；“花花就是不一般”——神语；“马上就可以开车了呀”——如语。七嘴八舌的赞美声中，卓叶大发感慨道编辑部就是极端的组合；有厚上脸吃读者的，也有慷慨请读者吃的，有掏钱找枪手代考的，也有考试满分过关的……沉吟片刻，卓叶道：“花花！请吃饭！”

“没得问题！走！”

之耿直！办公室顿时欢欣鼓舞，我听到了牙齿摩挲的声音，有人“咕嘟”咽下了口水。一边的QC眨巴眨巴眼睛——事后我们知道他就是那位驾照考试连续落马，不得不曲线过关的仁兄——怀疑地问：你真的考了一百分吗？

勇者疯花生露出了诡异的微笑，一字一顿地说：谁不相信，我可以开车，撞他看看嘛。

于是再次炸营。在熟悉的大笑、冷笑、狂笑和窃笑声中，瞬间衍生出了“花花肇事逃亡”、“死者死不瞑目”、“冤案栽赃他人”、“多年沉冤昭雪”、“‘死者’尚在人间”等等无数个版本的一团麻故事。当七嘴八舌营造的一团麻氛围再度快乐的弥漫在民光上空，我习惯性地打开《祖玛古青蛙》，在被五颜六色的小球导致晕眩之前，我想，也许在这里，一团麻才是比较正常的生活状态。

这还不是一个阳光明媚的秋日中午。我正在民光五楼的窗户里发呆，思考如何能在绝密中体现出的道德、理想、情操、寓教于乐和健康向上。所以，在这个故事的开头，我诚恳地邀请你们透过现象看本质，并且能真切的了解到，什么叫一沙一世界，一编辑部一天国。

这是一个阳光明媚的秋日中午。编辑部敲打鼠标键盘的劈啪声渐渐微弱。卡尔本，不错，又是卡尔本，大吼："这个东西费脑壳！脑细胞死了N多，补充营养，中午吃肯德鸡去。"

这"费脑壳"的东西就是指那神样的十年特刊。读者开心日，编辑拼命时。现在，我们正在为博读者一笑死去活来。卡尔本负责的，乃是最大部头之一的特色攻略《天地创世录》，即编辑部主题的十年纪念版虚拟游戏攻略。做夜雨十年回顾足足做的我吐了三斗血，按难度系数推算，完成一次创世之旅，卡尔本至少要吐六斗新鲜血浆。为了追回流失的六斗血，不知多少无辜的鸡无端冤死为卡嘴下冤魂。只是，我猜中了开头，却没猜中结局。

这还是一个阳光明媚的秋日中午。KFC扫荡归来的卡尔本对着阳光打开了手中一沓宣传彩页。阳光耀眼，皇天在上，那分明是厚厚一沓最新版的优惠券。As we have known，KFC意味着花钱，而优惠券意味着省钱。As we have known，一分两分也是钱。于是……

给我一张！

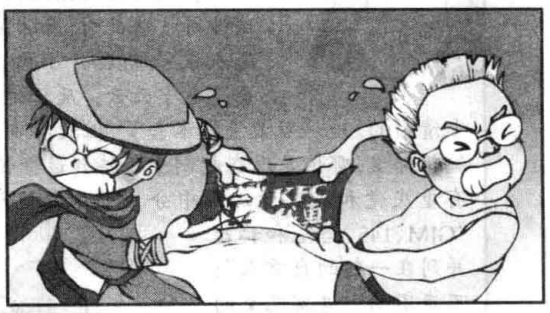
给我一张!!

给我一张!!!

卓叶红光满面、黑夜红光满面、如此红光满面、天阴红光满面、神踏踏红光满面、疯花生红光满面。所有人红光满面。我们咯咯嗒地叫着，扑向人品之神。无数张优惠券在卡尔本身边上下纷飞，人品光环照耀天地。"不要抢！不要钱！人人有功练！"——卡尔本，人民爱你。

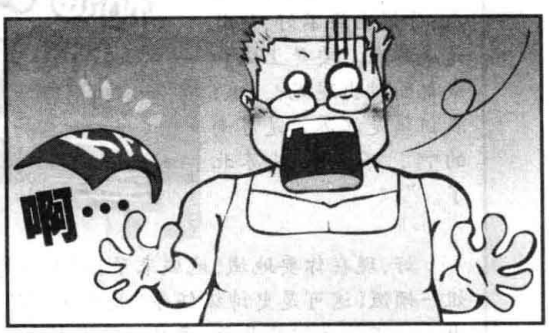
这依旧是一个阳光明媚的秋日中午。散尽优惠券的卡尔本有些落寞地走下神坛，恍如被世人遗弃的耶稣："你们抢得太凶了。把辣汉堡还我，其他随便，我只吃辣汉堡。"没人理会耶稣的申诉——各位观众，请允许我在这里做个简短的说明，尽管KFC是卡氏生存发展的必需营养，但老卡的极品御膳从来只有香辣鸡腿堡一支独秀。所以，每次老卡慷慨赠送完全收录版优惠券后，总会要知恩图报者会抠下个把香辣鸡腿堡纳贡，皆大欢喜，但——

无人自觉响应老规矩，卡尔本面若寒霜："如此，汉堡还给我。""不。"如此气定神闲。"那是我的优惠券！""不。"老卡的表情由黑转红，由红转青，隐约有风雷之色。"以后你再别想要了……"卡孤城面露杀气。"以后的事以后再说。"如门吹雪露出胜利者的微笑，纤手一甩，QQ泡泡龙上N个对手应声毙命。此路不通。受到打击的老卡眼光瞟向一边攻关《三国V》的卓一刀。"卓叶，给我！""辣汉堡？没错，我是不吃那玩易，但我家小林要吃。卡尔本，这你是知道的，小孩子就喜欢吃这些垃圾食品。"



卡尼克西亚开始深呼吸。空调冷气呜呜卷出黑龙巢穴的热风。"给我。"他抽抽鼻子，"那是我的优惠券，你们不能这样……"刚才还笑嘻嘻的卓叶翻脸比翻书还快，眨眼间声色俱厉出了绝杀："卡尔本，难道你还要和小林抢KFC吃么？"好了，现在场外观众请调转目光，以下画面不适合十八岁以下未成年人观看。哺乳期的狮子是可怕的，卓叶猛于狮。

桀桀桀，三十岁的人跟三岁的人抢东西吃。桀桀桀，卡尔本，你居然能干得出来。满屋子刹那响起阴森森的笑声，众生欢腾。卡尔本，你连小林也不放过？卡尔本，这是严重降人品的事呀。卡尔本，哈尔滨修来的人品道行要毁于一旦了。卡尔本……



人品！人品！人品的呼声将失去优惠卷护身的人品之神彻底打垮，中级Boss卡尔本被人民打飞并秒杀。国防传奇、人品光辉和泰山崩前不变色的镇定荡然无存，隐约间可以听见气若游丝的呼唤：那是我的优惠券，我只要汉堡。只要那种圆圆的，辣的，鸡腿汉堡……

这已经不是一个阳光明媚的秋日中午。现在，卡尔本正沮丧地坐在角落的王座里，新生代侠盗列车手疯花生照例翩然闪过："抽起？"他失落地摇头，分明有几分颓然。我冷静地走过去拍拍他肩膀，递过一份刚才抢来的优惠券："老卡，扯吧。想扯多少就扯多少，就当是我送你的。"

在那一刻，在办公室的嗤笑声和老卡晶莹的泪光中，我分明感到了自己的无私。

我爱成都。

这是一个有意思的城市。更重要的是它有一个可以每月给我发工资的民光大厦。成都的民光上光芒照四方，那便是玩家们心中的红太阳。虽说有了游戏可超脱，但民光也占地，占地的地方就有地域，有地域的地方就有地域争论，这次我要讲的，就是一个关于地域的故事联想。

在我常去的论坛，比如天涯，经常为地域吵得吱哇乱叫，无非是说北京人吸血，上海人装×，新疆产小偷，河南出盲流，东北全是毛宁云云，反正说到最后中国人没一个清白的。地域贴最没技术含量，但最有市场，随时可谈。比如编辑部里，哪怕是现在赶制十年特刊最繁忙的时期，一般也会有重庆党和成都党二水中分。卡尔本就总要被嘲笑成是与“GJM、145、恐龙和私盐并列在一起的自贡人”；不声不响、老实巴交的Fight要被贴上“他们家乡××专产土匪”的标签；有些时候他们又很团结，比如说川菜不好吃时，就会用蔑视的眼光投向我、魅力CEO和市场部新来的MM莎莎：“你们这些不开化的外省人！”

这种结果在大家百折不挠进行窝里斗的同时，催生了部分蝙蝠。典型代表如卓一刀。你说成都坏话，他就是上海人；你说上海不好，他就是成都人。要是上海和成都同时出现呢？“哦，我祖籍是江苏，是苏南的啊，不要记成苏北了。”

好，现在你要地域，地域来了：周末休息，我去蹭了如此姐姐一顿饭（这可是史诗级任务！），吃饭间隙突然临街有争吵爆出——不是我们耳朵长，争吵双方各持话筒一只，用大喇叭比拼肺活量，想装聋都不能。就听见双方在互相质问：你娃是不是成都人哦？是不是成都人哦？其声音之锐利响亮，犹如萨尔的使者在公共频道宣布雷德死翘翘，但酋长吼完能给我加个太阳祝福，听吵架只能让这顿饭吃得无比痛苦。好了，下面又开始了——

我告诉你，这是成都人的地盘，只要是成都人就可以在这里吃耍，你娃不是成都人就走！

这质问让我很不痛快，因为喇叭声锐利刺耳，貌似该女是在指责我在这里吃饭不应该；我甚至盛怒之下忘记了自己的户口已从山东青岛迁至成都青羊，谨慎的思考作为一个“外省人”，我在此付费吃饭是否触动了成都人民应得利益。但如此姐姐就快乐地不住回头猜度：“是在演戏嗦？是在演小品罢？”

我靠这么开放！有当街即兴小品看？这让我想起来了陆家嘴地铁口的卖唱歌手，圆明园附近的流浪画家……成都人民之浪漫！但那“小品”音调越来越高，终于让整街吃饭的都放下筷子，我们确定这的确是一场街头霸王PK赛。

于是我们急吼吼付钱走人。那边战场任务显然已进入尾声，人群里外三层。我左一个抗拒火环，右一个驱散魔法冲进去，只见一中年妇女和一老太怒目相对，警察努力把正在互相推倒的两人拖开，看客们激动地鼓掌欢呼：“Hurry! Love and peace!”（群众果然是最强的！）

“真相清楚了，”如尔摩斯边挤出人群边解说：“两群人为争跳舞的地盘吵，没打起来，没劲。”由此我们开始推导成都城市休闲规划问题，群众娱乐场所极度匮乏。一致认为出于丰富人民生活的考虑，政府应该推行夕阳红网游工程，号召中老年人都去耍网游。因为网游无毒无害无污染，不用担心吵架危害公众生活。占地盘的，砍；抢怪的，砍；想想看，老太手提裁决两下撂倒中年妇女；或者中年妇女抄起臭金瞬间斩杀老太，都不会有杀风景的GM冲出来制止决斗。如果你想就地域针对某人，只需在综合频道狂打“是××人的都来帮忙杀××啊”，全民游戏，全民地域，全民对抗，何其壮观！

别以为这个地域故事就这么结束了——周一上班，赫然又见读者来信——大多数内容雷同：“编辑瞧不起我们×地读者啊，去了那么多城市也不来这里”、“B4老在上海开见面会，不公平”、“身为四川人跑上海魔兽服务器，你们卖国！”这让我越发无语，进而想到握手十年漏了哪家大爷，想到十年特刊的纪念版读者地图是否有“地域歧视”问题，想到已不远的上海见面会是否有砸场子的地域读者。然后无限忧伤地从民光五楼俯视大街。成都人卓叶马上不耐烦：“赶快干活交版，你这个外省人！”我看着眼前一群疯狂赶制版面的同仁们，“十年特刊”的人品光环在他们头上灼灼生辉，距离“9·28”的上市大震荡还有7天整。

最后谢谢河南狼仁兄的赠我的那套《新暗行御使》漫画，尽管我非常奇怪你在邮包收件人上写着V姐姐收还能顺利寄到编辑部，尽管卓叶这厮说这分明是上海读者无偿捐书给失学儿童，笑得哇卡卡，我还是感动了一下午——一言九鼎，说到做到。甭管是哪地方的人，毛主席说了，咱们来自五湖四海，为了同一个目标走到一起来。大伙出来混，就是要这样讲义气的；我们做报纸，也是要这样讲义气的。

绝密档案 BUDDY 篇

悠长假期

出于对应试教育的恨乌及乌，我不爱看书。还好热中于电影、动漫以及生活，尚能保持写作的趣味。以前看了部日剧《悠长假期》，对其中某一段对白印象深刻，大意是说“人总需要一个悠长的假期，依靠这段日子来放松调养自己，无论生理或心理，以便在未来更美好的生活。”当时对这段话的意境有些盲目崇拜，觉得人生就是享受，我的过去一定是来自某个痛苦的所在，有幸释放自己的意识到人间，那么应该肆无忌惮的享受清闲与快乐，这让我在很长一段时间里放荡不羁，眼中无人。对于每天醒来发生的一切事情我都参与其中并以主宰者自居。极端的情绪化……反映在绝密里，激流万里或者云淡风轻。现在性情慢慢调养过来，学会了谦虚与平和，回头看看以往总让自己嘴角挂笑，这也许就是成长。既然是绝密专辑，免不了说说绝密心情。刚进编辑部时，绝密档案带着措手不及的光环降临我身，远没有想象中的浪漫，一开始的绝密总被打回，对一个新人来说“记录编辑部趣事”这一简单要求并不容易做到。经过几周的融入，我绝密档案中的角色逐渐鲜活了起来。编辑部的人是有趣的，所以素材左右逢源，这无论过去现在还是未来都是肯定的。现在我依旧蛮喜欢“悠长假期”这个名字，所以放在了绝密档案的头顶，只是对于它的理解有了新的认识：人生就是一段悠长的假期，对待假期时的人是最真实而认真的，遂，愿我假期一世。

新人手记

“进来编辑部，先要取个帅帅的中文名字，大家都这样！”卓叶对新人BUDDY吩咐。

“就叫BUDDY不行唆？那么悦耳的名字！”BUDDY眨巴着水汪汪的眼睛拼命装可爱，想坏了这规矩。

“实在不愿换也行，但是要用中文译名，巴迪。”说完卓叶忍俊不禁，笑意中邪恶散成千丝万缕。

春日步の枕头、七濑葵之迷，BUDDY曾经用过这两个笔名，显然太长被fire掉。目前BUDDY跟肉元素小舔甜同居，有事就被舔呼为“巴总”、“巴迪 gēgé”；无事就被舔唤为“巴巴”或真名。广州还有个网友喜欢叫BUDDY“巴儿”……BUDDY脑海里的中文ID被淘得一片狼籍，莫衷一是。他恍然回忆起最初玩魔兽的惬意光景，深圳一个幽默风趣的家伙总是称他为“小巴”，无忧无虑的夏天，亲切可爱的名字。那就叫“小巴”好了！BUDDY微笑着向卓叶妥协。

“好像条狗的名字！”卓叶脱口飙出，但一见BUDDY神色异常目露凶光，立刻打个哈哈指指云彩然后尿遁。

说者无心，听者有意。BUDDY在被卓叶戏谑时突然想起了家里寂寞的小狗耍耍，不禁神色为之一动……

就这样，小巴流光溢彩英俊潇洒地地跨进编辑部，露出偶像派装可爱的纯真笑脸准备接纳美女们的洗礼。绽放的礼花，娇艳的玫瑰，优雅的问候，矜持的拥抱……

“咋个居然一个女的都不在喃?!”小巴扫视着编辑部里清一色身形彪悍的和尚，心如刀捅。

“小兄弟，今天是三八妇女节。”墙角的卡尔本咧的冒起来宣布，续以超自然的笑声。

“节日快乐！”卓叶望着小巴，被小巴瞪了一眼。

“货喃？”舔神让小巴带苹果来编辑部喂食。小巴是打算拉拢编花儿们的芳心才一口答应的，不然若要曾经三进编辑部未带肯德基尚能全身而退的高手小巴答应这种请求简直比小鸡捉老鹰还难一万倍。小巴颓然地把苹果袋甩在桌上，任人取食。天真无邪卡尔之本抓过苹果啃得沙沙作响，小巴的灵魂仿佛也跟着清脆的苹果一齐散裂成碎片，落入无底深渊。早知如此就该给苹果抹上砒霜，小巴随手摸了份报纸遮住恶毒的表情。

“人到齐了，开会！”卓叶冷不丁扯起嗓子一吼，众小编立刻风起云涌，步伐娴熟地直杀温室乒乓球场。

气候宜人，魅力传说策划的[CBI网游组织]在可人的阳光中迎风诞生。魅力传说慷慨激昂天花乱坠，小巴突然听得一句“今后游戏天地所有网游内测帐号一律由BUDDY负责发放。”小巴当即双眼放光，鼻孔喷火，一想到WOW马上就要……小巴情不自禁飘到了半空。帅气的黑夜一个荡气回肠爪将小巴拉会地面语重心长地教唆：“权利越大，责任越大，CBI网游测评组的建立就归你负责了。”遂在此，小巴习惯性地攀爬到金顶的高度放声一啸：“享受乐趣，享受人生。讲义气，重感情。——这是CBI组织的内部宗旨。所有热爱CBI的网游玩家，Join Us！”（鉴于网络游戏已成为目前的主流娱乐方式。CBIGAME决定建立属于自己的网游组织。目的是将喜欢CBI喜欢网游的朋友们聚在一起，共享游戏中的欢乐和苦涩，并在论坛交流彼此之间的感情。网游组织的名称暂定——CBI，我们将从中发掘有潜力的网游版作者，稿酬从优，并将提供各种奢靡的好处哟）

小巴在编辑部的一天飞快过去，夕阳中他和胖子舔一人端碗牛肉饺子终于回到了私人空间。小巴嘬了口汤说：“中午你不在，我把耍耍送给陌生人了。”

舔神惊得饺子洒了一地：“什么！那条活泼开朗人见人爱誓要陪你落魄江湖的小奶狗只养一个星期就送人啦？”

“现在工作了没太多空闲陪它，又不忍心天天囚禁，中午机缘巧合就给它找了户好人家。”小巴感慨着人在江湖身不由己。

平时殴打耍耍成瘾的舔神不禁显得有些伤感落寞，但很快就振作起来关切地询问：“那位陌生人是男的是还女的，女的话正不正点，正点的话留了电话没？”

小巴眼神空洞，惆怅黯然，沉默了半晌才说了句“留了，她要我想狗的时候打她电话。”

舔神庞大的脸廓立刻红润起来，眼睛闪现出只有在初恋时才会发出的那种透明光泽。终于，他问了个永远不会得到答案的问题：“她电话号码是多少？”◆

CBI密闻逸事流之《阿猫阿狗Ⅲ》

“从前有个人很瓜，你问他啥子他都摇头或者说谬，你听过这个故事谬？”

“谬！”睡眼惺忪的舔神回答得斩钉截铁。

“哦。”我赶紧别过头咬紧下唇，五脏六腑开始暗爽。

当舔神省悟过来发动野猪冲撞时，已蹿出二十米开外的我终于放声大笑……

四月一日的清晨，曙光正浓，两个追逐的少年嬉笑打闹，疯进电梯，疯进民光----而当时的他们，完全不知道这是一个诅咒，并将在两天后化为梦魇。

事情发生在星期天的黄昏。

我和舔神正端着AK沉浸在CS的世界里比阴、比贱、比牙尖时，门外传来一阵响动。自诩能听见超声波的舔神抢先开门出去，过了会逮了只脏兮兮的大猫进来。

“看样子这只猫是被遗弃了。”舔神拧着它的后颈上下其眼。

“长得像奶牛，不可爱！我喜欢那种可以捧在手心喵喵叫的小猫咪。”我凑过去发表意见。

“猫的眼睛看起来像在思考，狗的眼睛看起来就傻呼呼的，还是猫比较有意思。”舔神一针见血扎中了我最柔嫩的心瓣，我开始疯狂地怀念耍耍，愁肠寸断。

“这猫有些像小小倩耶，我打算养了。”舔神和我一样念旧。（★小小倩：去年舔养了只猫取名小小倩，终日饱以老拳。舔过年要回长沙只得将它寄人篱下，结果该猫消受不了脱离苦海的激动三天吃不下饭，翘了）

把猫关进厕所后，舔神喜滋滋地下楼买猫粮，猫零食，

猫沙。并在街上激动的揣测，说不定那猫是个猫女，等我们回家后会发现厕所里昏迷着一个长着猫耳朵和尾巴的小loli。热情如我自然由此展开无尽遐想----而当时的我们，完全没有意识到这是一个陷阱，并将在几个小时后化为灾难。

……

说到这里就有必要先摆摆关于骨元素的惨案。

『几天前的晚上，爱心大使神踏踏护送螃蟹女王回家。话说螃蟹的城堡十分之阴森，神踏踏成功护花后蹲在漆黑的楼下，掏出手机准备向螃蟹索取浪漫的"Goodnight Kiss"，他完全没有发觉身后有双恶毒的眼睛充满敌意的盯着他。

"喂~螃蟹……"神踏踏的声线靡丽起来。

"恩，啥子事嘛？"螃蟹欲迎还拒的矜持。

"我想给你说，哎！呀！"

螃蟹先是听见电话里传来一阵响彻云霄的惨叫，之后便是"嘟-嘟-嘟"的忙音。

第二天清早，神踏踏步履蹒跚地晃进编辑部。见同事都在埋头工作，便轻言细语地召唤对面的如此："如此~你上次注射狂犬疫苗是在啥子地方喃？"

如此曼妙的声音萦绕出露骨的惊喜："安~你也被狗咬啦？"

编辑部所有人的视线齐刷刷的射向神踏踏，神踏踏双颊滚烫，赶紧一手捂住自己的臀部，一手拨开着大家的目光"看啥子看？看啥子看？"接着眼泪花飘洒下来。

那天笑得最开心的舔神和BUDDY完全没有想到，同样虚弱的造型会出现在自己身上……』

是的，同样虚弱。星期一早晨，舔神和BUDDY身形是那么凄厉的飘进编辑部，明察秋毫的卡尔本预感有八卦可挖，赶紧跑过去询问咋子咯？

BUDDY脸若宣纸，直勾勾地盯着舔神："这厮昨天收留了一只野猫！唱了足足一夜的情歌！"

神踏踏闻声立刻冒起头："叫春唆？"

舔神的声带明显撕裂了："冤枉我对它那么好……给它洗澡，它抓我三道血痕，给它煮海鲜丸子，它叼得到处都是，最可怖的是它持续不断的狂叫了一夜，一夜啊！"

BUDDY的指甲深深陷入卡尔本肥硕的手掌，并露出祥林嫂的表情："我之凄惨！半夜两点就遭闹醒了，最先还说等它叫累了我就可以休息，结果等到五点钟它都没有收工的迹象，我完全崩溃了。下床撞开舔神的房门，想看他情况怎么样，发现他摆个大字形瘫在床上已经气若游丝……"

舔神的海带状眼泪再度浮现："当时破门而入的BUDDY表情变得跟鬼一样，我惶恐不安，便很自觉地起床把猫毒打了一顿。"

被恶犬品尝过臀部，至今仍在注射狂犬疫苗的神踏踏对动物的怨念那是恨乌及乌，冒起头庄重地表示："应该把那只猫打汤喝！"

旁边的黑夜若有所思："那你们怎么善后？"

BUDDY解释道："还好舔神没一蠢到底，早上他先把猫往天花板狠狠一砸，等它啪得摔到地上陷入晕厥状态时一把逮住放在门口，说若它往屋里蹿就继续养，若往外逃就算它没福气。猫肯定惊惶地像箭一般射入楼梯的转折点消失不见，舔神就很没有负罪感的说，怨不得我，怨不得我。"

编辑部的人哦一声散开，如释重负。留下两个形容枯槁的痴呆儿躺电脑前装死。

翌日早晨。

"从前有个人很瓜，他收留了一只叫春的野猫，你听过这个故事谬？"

"听过！"睡眼惺忪的舔神回答得理直气壮，并补充道"这将是明年愚人节的诅咒！"

编辑外传·八卦版

小巴驻扎游戏天地几个月来，逸闻无数，特粘花摘录，权作为五一大礼。

『三兽』被人群簇拥的三兽面颊绯红，手持玫瑰，声若蚊鸣地对一扇门说："快开门~"，门的另一边是矜持羞涩的新娘子。众人焦躁不安，流浪突然跳起来高呼："隙个缝缝蛮！三兽有话要说！"新娘子尖起声音问："说啥子嘛？"众人沉默，三兽声若蚊鸣地对一扇门说："我会爱你一生一世~"这句话彻底感动了门，门隙开了个缝让他见新娘子。此时大伙暴走，像挤诺亚方舟般冲进去把雪白的曼舞团团围住。神踏踏突然跳起来吆喝："单膝跪地！"婀娜的曼舞莲步迎风，坐落床头。单膝跪地的三兽将娇艳欲滴的玫瑰献上，浪漫一吻，刹那间满屋芳华，礼炮绽放。趁着大好形势，彪悍的三兽将雪白的曼舞抱了起来，在众人的追捧下嘿咻嘿咻一路小跑，直奔自己的巢穴……美女与野兽的完美结局，皆大欢喜。

『如此』苍天弄人，小巴三进编辑部居然都把邮购部的JJ认作如此，而把如此认作是到游戏天地窜门的。年初天阴MM带小巴去吃饭时，指着身旁的美女说这就是传说中亲卫队遍布银河系的如此JJ，如此立刻摆出青春靓丽的POSE准备迎接小巴势不可当的崇拜，不想迷糊的小巴一脸错愕："安？你是就如此。"话出如风，追悔莫及！小巴分明应该受宠若惊地把脸贴到她手臂上狂喊亲姐姐然后被保安拖走的……不出所料，如此的眼神中喷射出一阵杀气，寒透脊梁，随后小巴再也难以她眼中琢磨出什么。饭桌上天阴MM出去接电话，留下小巴和如此独处，气氛肃静庄严，眼神凌厉的如此直勾勾地盯着他，小巴不禁开始担心往后自己的版面会不会出现政治错误。如此突然问："你好象很内向哦？"小巴支支吾吾的点了点头，桌下左脚蹭右脚，右脚蹭左脚，反复无常。

『小巴』光芒万丈，人见人啵。

『舔神』小巴与舔神的战斗永无止境，在究竟谁是谁宠物的问题上分歧异常严重。编辑部每有读者造访小巴都机不可失的抚摩着舔神的脑袋瓜介绍这是他家的宠物小舔甜；而舔神则四肢乱颤大势反驳，指责小巴是只猴子。当然，气质脱俗的小巴不会在公众场合跟下流的舔神一般见识，但是回家后铁门一关发生什么事就谁也知不道了。这里透露个小巴调教舔神的小帖士：舔神在卫生间洗澡，怨念的小巴悄然把热水器调到最猛火力，片刻后卫生间发出一阵杀猪般的尖叫，旋即一大砣裸体的红烧肉啪的冲出卫生间，无比哀怨的指着小巴说："好！你给我记着，我不信你不洗

澡！”——而事实上小巴只在早上洗澡，那时的红烧肉是永远醒不来的。

『**天一直阴**』善良美丽，最近穿黑白公主装在编辑部蹦蹦跳跳。想要照片的M，价格面议。（特此爆料天阴MM惊天地泣鬼神的一句台词：“都是我咿！”，详情恕不透露）

『**东东**』美编东东是个深藏不露的人，所以凡能选盗贼的游戏他都当仁不让。心理阴暗是件很降人品的事，不过这倒投小巴所好，因为在写完这篇绝密后小巴即将找上他商谈一件勾当。事实上，目前16期的报纸还未传版，16期的绝密里红烧肉居然公然造反“……我的宠物峨眉小巴……”。几个优雅的眨眼，相信东东就会把“宠物”换成“主人”二字，想到这里，小巴就情不自禁的哼起了“把我的皮箱拿来，把我的皮鞋擦黑～”（说到上期绝密，小巴要平反：从不打H3对战的小巴第一仗确实惨败，不过悟性无敌的小巴很快在之后的对战中反菜舔神，不怒自威）

『**神踏踏**』家有一蟹，如有一宝。谈到神踏踏，自然避不了他那可爱的女友螃蟹。螃蟹的最大属性是馋，招牌语是：“老板，来一根猪尾巴儿～”，每每经过熟食摊位，载着螃蟹的神踏踏都搏命般加快单车的速度，唰一声射出2000米才肯做罢，导致熟食摊老板常常听到一声飘渺的“猪…尾…巴…儿～”却不见人影，怀疑自己过度幻听。三兽的婚礼盛宴上，小巴指着一盘鲜虾说自己虽然想吃但不喜欢剥，好心的螃蟹立刻殷勤地帮小巴剥虾，小巴感受到了集体的温馨。当小巴去卫生间嘘嘘归来，桌上偌大的巧克力却消失不见，螃蟹笑嘻嘻地说：“BUDDY，你的巧克力不要了哇？我拿了哈！”小巴犹如五雷轰顶，面若冰霜地应诺了句。随即转头过悄然抹泪，弄得旁边的黑嫂关切地询问：“是不是还想吃虾？我帮你剥。”

这真是个可爱而曼妙的仙境，我爱CBI。

一个编辑的意识形态

◆???

我疲于分辨所谓的真实与虚幻，不明了是我生活在这个世界上还是这个世界存活于我的意识。最初自觉是地球上平凡的生命体，但后来明晰的感受到自己是一种能思考的至高无上的包容所有的虚无，没有形态，像是一个宽阔无垠时空或者世界，时空内包括自己的肉体以及其他人、物、时间、元素都奴属于我。每当重温这个念头心里就变得温暖起来，我不再需要物质，因为整个世界都属于我；我不再需要情绪，因为没什么能触及我。我是一股不可毁灭的，的确存在的，极速膨胀的能量，我安静地审视着一切……在我拥有的众多事物里，有个人叫BUDDY，当然，他只是我在人类社会里埋下的一个小伏笔。他完全听命于我，满足我的好奇，我让他的性格尽量幼稚，幽默，和谐，宽容，这样便可让他的能量在人类社会做大程度的辐射，他是一个玩具，就像现在我正屏蔽他的思想控制他的肉体来敲打这篇文字，至少在此之前BUDDY的读者很难有机会感觉到我的存在。这次的露面是为了某种目的，现在目的已经达成，可以把下文交给玩具了。

◆BUDDY

我有多重人格，上面那人不过是我脑子里某个自以为是的大混蛋，我讨厌那种真把自己当上帝的人，自恋就好了，干嘛自大？算了，现在就流行那种实力闷骚型的帅哥，我应该低调点，下面讲点我有趣的生活吧。

『**编辑形象**』自从漫画绝密启动后，才发现猫猫没有设计我的编辑形象，遂立刻开视频写文本打电话向她超三维的表达我理想中的形象：要帅得唯美而凄凉，要咋看上去让人揪心并疯狂地想为他做晚餐，要立刻想和他做朋友但迅速又觉得这个想法很遥远很不自量力那是一种近乎对神喻的推崇，画出这种效果就勉强OK了吧，自恋又一次脱得一丝不挂。

『**减肥行动**』自上次绝密被如此刺激后，寡人疯狂减肥中，每天放班后坚持游泳到夜幕降临，周末上午找游戏日的兄台打篮球，周末下午和编辑部的朋友踢足球；其中踢球时由于热情似火炮轰如此三次，遭到了在场舆论的一致谴责并很快遭到报应——祠堂被三兽用凶悍的甩手刨中，痛何如哉，满地打滚。

『**偷拍计划**』[青天小如]帮凭借靓丽的外表和友善的亲和力受到了编辑部人士的广泛欢迎，现卓叶，舔神，三兽，胡姐（神秘人物）每天中午与[青天小如]形影不离，对于他们的举动我密切关注，若在饭后的冰品供给上表现出卓越的积极性并长此以往，我都可以稍微考虑下他们入帮的可能性。某天中午如此天阴表示[青天小如]应该聚会游泳，得到帮主我的鼎力赞同——多么荡漾的偷拍机会啊，凡需要泳装如此、泳装天阴之夏日激凉照的读者请踊跃报名并推荐从即日起开始存钱。

『**吉他一族**』我每天不找件新事干就觉得生活是灰色的，周六下午到川音的吉他琴行结交了一个伙计，相谈甚欢，下班后他带我到地下音乐圈游览一番，见识在野吉他大师无数，立刻请他们共度晚餐，并购买某大师御用木琴一把，十分欢喜。夜晚该伙计邀我到他住处小聚，热情地为我放歌并赠送拨片，又拿出一包无名的软包装牛奶招待我——那是穷困潦倒的他最好的食物，当时我感动到无以复加。

『**头文字D**』商业片就要用商业片的眼光看，如果你抱着品茗之心去灌可乐自然会满腹牢骚，[傻子帮]的BUDDY放下所有逻辑细胞（本来也没多少）接受《头文字D》的洗礼，最终总结出观后感一条：带个面包到美女旁咽住。另外，以后大家也可以叫我拓海。

『**奇怪的梦**』我天天做梦，昨天是梦到自己在游乐场发现一种游泳圈样的东西，坐在上面控制方向就可以飞，我飞了好久好远，安逸死了。今天梦到有个陌生女子打电话说要和我结婚，我立刻煞有介事的赞同并提议结婚那天之前双方都不要见面，到时候突然发现和个陌生人结婚肯定超有趣的……这意味着什么？

喵的我每天都有好多零碎而有趣的事写，版面不够啊！绝密应该扩版，换铜版页，特种纸镶边，边上刻满单词为“BUDDY”的花纹……（话太多了，被人事部带走）

从成都到哈尔滨的三天三夜

文章开始之前，我想说，这么热的天，能够在没空调的普快下坚持40多个小时，回想起来我都非常佩服自己，那种热我不想再回忆，因此，在文中将不会在提到这个事情……其实，最开始我之所以会选择慢车，虽然我一直告诉别人说这是为了体验生活，但是实际情况却是……哎，废话不说了，开始正文。

时间：8月13日晚

我早早地来到了火车站，等着剪票的开始。我来的太早，来早了自然只有等，候车室的人现在也不是太多，我随便找了个位子坐了下来，开始左顾右盼。千万别误会我在找美女，我只是在找"黎叔"……

好不容易开始剪票了，我随着人流慢慢走进了车站，想不到这种慢车居然还有这么多的人，我还以为非旺季，天气这么热的情况下，这类慢车应该找不到几个人才对……节约的确是中国人的传统美德！走了好几分钟，终于在我满头大汗的情况下，找到了我应该的位置。一上车，一股巨大的热流就冲了过来，让我简直无法忍受，毕竟，胖子都怕热。我找到自己的铺位，将行李丢了上去，由于上来的比较晚了，行李架早已被其他人占据，我只有让行李和我共挤一个铺位，自己睡半米的空间。

不知道是不是我RP出了问题（出门前我明明开游戏测试过了啊，运气不错啊！），倒霉的事情接踵而来。在大家都汗珠子乱滚的情况下，服务员开启了那车厢里的最强降温装置小风扇……天啊，我得罪过你吗？为什么哟这么折磨我？为什么我这的风扇不转？

终于，在火车启动后，那阵阵凉风，才吹散了大家的汗水……在温度降下来之后，所有的人慢慢回到了自己的铺上。我倒在铺上，辗转反侧，当然，我决非因为玩不了魔兽之类的原由（虽然有一定的关系），只因为我的鼾声乃编辑部一绝，能够在我鼾声里正常睡觉的人编辑部还没有……所以，我不敢入睡，怕吵到别人（其实是怕受到他人的鄙视），不想幸福的事马上就发生了，在车厢各个部位，都响起来声响不一的鼾声，我旁边铺的长相颇为文静的兄弟，居然发出了令普通人难以承受的鼾声，令我欣喜若狂，我终于可以放心睡觉了！

时间：8月14日白天

一大清早，我就被来来回回走动的诸位吵醒，我知道，大家都睡不着，但是，睡不着也不用起这么早啊，才6:00多啊，各位难道精神都这么好？

火车上消磨时间的办法无外乎几种，我选择了最简单的一种，那就是和人聊天（不是我想如此，没的选。笔记本忘了充电，打牌凑不起人，除了聊天还能干啥？）。住我对面铺的是一位上海的大叔，看上去大概50出头（我的目测），此人非常健谈，看的出来是经常在外面奔波的人（还是出自我的观察），我一起来，梳洗完毕，他就和我摆谈开来，我是一个非常老实的人，出门比较少，几句话过后，就被人把底细摸穿了……以下摘录一段对话：

"这位兄弟看起来大概34、5岁吧？"

"好眼光"（我看起来有那么老吗？）

"看的出经常在外面跑？"

"这你能看出来？"（我象吗？）

"一般经常在外面跑的，虽然节约，但是一般不会吃方便面，大多都是来顿快餐，毕竟方便面也不便宜，营养还不足……（由于我记忆力不足，此处略去数百字经典对白）"

"有道理"（惭愧，想不到一时偷懒也变成了……）

"看兄弟你是搞推销的吧？"

"厉害"（我这么不会吹也能当推销？说舔还比较合适）

"呵呵，你们公司做玩具的吧？这次是带样品给对方？"

……（火车经过隧道）

……

和人聊着天，时间很快就过去了，虽然不是聊游戏，但是咱知识面广，什么不能聊？

时间：8月15日晚

18点20多分，我终于到了伟大的首都北京，虽然我不知道是第几次来到北京了，游戏天地也曾在北京暂住过一段时间，但是心里从来没有哪次象这次一样激动……从北京西到老北京站，这里的乞丐非常之多，乞讨态度之强势，只从黑夜口中听到过类似的情况，不过令我意外的一点却是，居然从来没有一个乞丐过来向我乞讨，我站在厕所的镜子旁边反复看了半天，旁边那个人穿的比我差，长的比我瘦，怎么看也不象比我有钱的，而且长相也比我凶恶很多，为什么无数个人去找他要钱，而对我视若无睹呢？我非常迷惑，研究了半天，不得要领，最后不得不放弃。

22:45分，我还坐在椅子上看报，忽然听到广播里播音员的声音，"开往齐齐哈尔的K39次列车就要停止剪票了，还没剪票的同志马上到……"K39？齐齐哈尔？遭了，我跳了起来，我在这里坐了3个来小时，居然会差点误了火车……幸好在关键时候我还能耳听八方，挽救了这个差点犯下的严重错误……（解释下，我所坐的火车是北京开往齐齐哈尔的火车，中途会经过哈尔滨）

时间：8月16日下午

在经历了漫长的火车旅行后，我终于到达了目的地——哈尔滨，真是一趟难忘的旅程。当然，如果上天要给我一个再来一次的机会，我会说"不"，如果一定要加上一个期限，我希望是这辈子，这种旅程，一次足以。当然，如果路上有游戏可以玩的话，再来一次我也无所谓了，再热也抵挡不住游戏的魅力……

（写完这篇绝密，我想起了还有半个来月，学生们就要面临返校了，不知道有多少人将重复我这几天的遭遇，我同情你们……）

——卡尔本

攻略心得

精华本自然是收集精华内容的，本次精华本收的攻略虽少，但是却是精华中的精华，几个游戏，全部是今年的精品。

看起来我有些自卖自夸了，实际情况呢？请相信我，绝对是精品。我们来看看：

《阿猫阿狗 2》
游戏类型：RPG
简介：这个游戏是大宇的经典系列游戏之一，非常卡通的一个游戏。

《幻想三国志 2》
游戏类型：RPG
简介：一代受到好评，再接再厉之作。

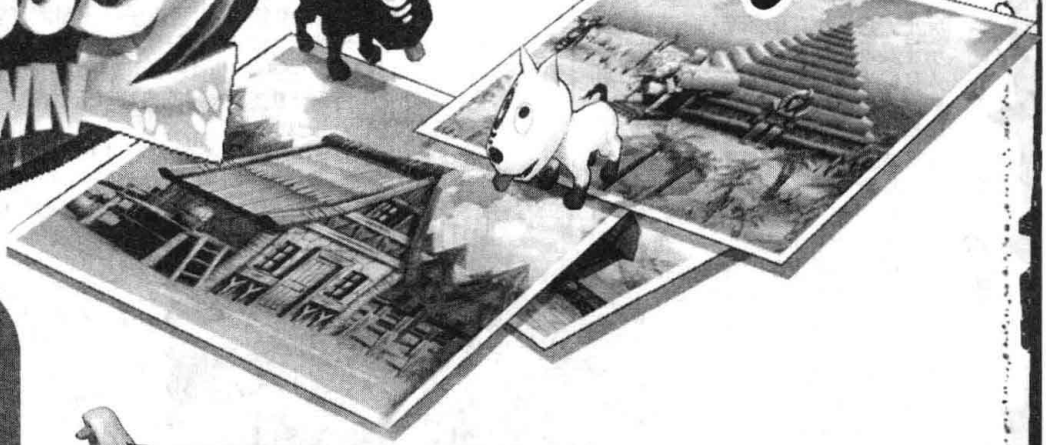
《地牢围攻 2》
简介：一代做了几年，二代也做了很久，号称超越某某某游戏！

这次只挑选了三个游戏，而且都是 RPG 游戏，这点，可能在类型上单调了点，但是只有 RPG 和战棋游戏能够带给大家重复回忆！当然，不能说没选到的游戏不如这些游戏，尤其是 10 月以后出的很多游戏都可能强于这三个游戏，不过时间决定了，我们不能上在精华本了，也许，明年的精华本能够选到这些游戏。

今年不能说没有其他类型的好游戏，我没有选的原因其实很简单，首先，即时战略、动作、射击都是最多了解 1 次剧情，然后主要任务是爽快地杀，杀是不需要指导的，或者是需要的也是非常高技术含量的指导，这需要到专业论坛去研究；冒险解谜类游戏虽然也注重剧情等方面，但是，从故事性和可重复性上比 RPG 差太多，因此，自动被我过滤……其实，说了半天，我只是为我挑选这几个游戏做点解释而已，既然是解释，当然是顺着我想说的说了，如果你有意见，可以和我联系；就像当初读者呼吁要看即时战略游戏剧情攻略一样，我绝对会尽量满足大家的要求。

阿猫阿狗2 剧情攻略

文:王琮



绚丽卡通的画面、幽默风趣的语言、绿色环保的主题，这就《阿猫阿狗》系列的风格。前作中，乐乐、阿康和阿吉组成的木桶小队平息了猫狗之争，粉碎了大都市企业的人心污染计划，木桶镇又恢复了原有的平静。本作的剧情延续前作：在猫王离开后，新的镇长大力开发西区经济，造成环境景观的破坏，从而给木桶镇人以及阿猫阿狗带来另一场灾难。两部游戏虽然相隔年月久远，主题都是在强调高度文明会破坏自然的平衡，人类环境和人文比经济发展更为重要，具有深刻的现实意义。

二代画面的色调偏冷，城镇的规模也都市化了。游戏时间以日计算，每日分为晨、昼和昏三个时段，触发固有的主线剧情才会使时间变化。游戏的支线任务较多，有的要主角自己去触发，有的要从乌鸦黑伯那里接，某些支线有时间限制，在接到任务后要尽快完成。每完成一个支线任务会得到特定的奖励，并且会开启原画的购买，玩家拥有游戏代币的话，可到音乐路的唱片行视听室购买唱片，只要曲子曾在游戏里听到过就能购买，或者前往不是约翰的路找 UFO 电器行购买原画和动画。游戏代币要玩小游戏或某些支线来获得。到了晚上在金砂路会遇到神秘商人，能买到平时难以得到的高级合成道具。

第一日：保卫鬼屋之战

自从约翰去世后，乐乐一直居住在叔叔鬼屋里，这里是木桶小队的重要基地。这天清晨邮差思麦尔送来的一封父母的书信，原来他们想把叔叔的鬼屋卖掉，并派来一名律师处理此事。乐乐决意保护鬼屋，深思熟虑后决定伪装成买家先将鬼屋买下来，首先要做的事是筹钱。来到主卧室用 PDA 联络阿吉，阿吉兴奋异常地说有好消息要分享，两人约好在钓鱼街的邮局见面。

在邮局杂货店的海伦阿婆，她正要将宠物猫公主寄走，乐乐于是帮忙将公主继续留在婆婆的身边。来到邮局门口遇到阿吉，得知他发现的病毒抗体获得医学奖的消息，乐乐于是打算利用阿吉的发明来拯救鬼屋。在邮局里得知获奖证书被人领走了，那人伪装成阿吉的相貌，在摄影录像中看到那人衣服上有 MBI 的图案，衣服的主人正是阿吉的哥哥史本赛。

步出邮局遇到两名花式轮鞋党的成员，在此熟悉一下战斗操作，取胜可获得创意点数，用它可投入研发新道具。在音乐路的酒吧里找老板罗比对话，他让乐乐说出自己的生日，选择输入电脑时间的日期，他会说乐乐是有缘人，赠送一件电猪背心。

沿钓鱼街往东走，由伟人纪念路往南过这是桥，看到小猫珍珠和酷哥在为镇民表演魔术，人们将桥头围得水泄不通，其中一人说养狗才能赚钱令乐乐赶到奇怪。人群散去后上前与珍珠和酷哥谈话，得知镇上的人都以养狗为乐，猫猫们的下场都很惨，于是决定将鬼屋打扫一下收养它们。

来到泡泡街阿吉的家，乐乐用激将法使史本赛承认拿取证书的事，并得知他嫉妒弟弟成功的心结。阿吉到屋外树上拿回证书，乐乐将鬼屋将被出卖的事告诉阿吉，原来阿吉已放弃发明专利的申请，以使千万受苦的病人得到救治。两人正为鬼屋的事一筹莫展，史本赛提醒乐乐去参加明星狗大赛。

离开阿吉家在街上遇到黄金母舰等小猫在说话，得知彩虹食品企业将在木桶广场举办吃喝比赛，阿康和横肉婆都会参加此次比赛，是势均力敌的对手。来到老爷路的阿康家，见阿康被一堆哑铃压在了地上，原来他在为比赛进行地狱特训，向他打听有关明星狗比赛的情形，得知这场比赛有巨额奖金可拿，原来这就是镇人都开始养狗的原因。

乐乐　收到父母的来信，他们竟要卖掉鬼屋

和阿康赶到广场与阿吉会合，在吃喝比赛中阿康不是横肉婆的对手，最后眩晕倒地人事不醒，附近的几只狗也因打赌乱作一团。乐乐和阿吉将阿康抬回家，然后和阿吉分手，一人打算回鬼屋看看。

回到鬼屋前的吊桥遇到傲慢的律师 A，等他闯进去，阿乐思量前后决定去找阿康想办法。来到老爷路的阿康家，得知阿康已经往木桶广场找横肉婆去了。来到木桶广场看到 PSN 企业在搞狗语翻译器的促销，阿康正为“夏日黑瞳”的表演倾倒，无法

领会乐乐的意思，乐乐无法只好自己去找狗搭档。

先在舞台左上角找小猫可爱和虎王，它们正在破坏音箱的电线，被乐乐发现匆忙逃走，结果乐乐被主持人艾伦当成搞破坏的孩子，争吵中得到比赛报名的线索，来到前台看艾伦主持活动，又被艾伦奚落了一通，乐乐扬言要赢得比赛要他亲手颁发百万的奖金。

接下来去找一只流浪狗，往广场右上的这是路走，在布告栏前遇到画家在用翻译器和小狗雪球说话，结果画家误会了雪球的意思，乐乐于是上前消除了画家和雪球的误会。接着去早安二路找镇长，乐乐说出改造木桶镇失去了原有的风貌和价值，镇长却一付听不进去的样子，向他打听流浪狗的消息也一无所获。来到早安一路遇到小狗阿呆、老刀和公主围着一只翻译器讨论，一言不合就要打起来，乐乐上前救下公主，公主让乐乐去蛋糕北路打听消息。找到猫老大猞猁和刽子猫后，一起到鬼哭路找流浪狗大麦，在完成猫狗常识问答后进行一场武斗，取胜大麦加入队伍，得到大麦金身。就在猞猁和刽子猫还在纠缠大麦的时候，公主及时赶到说情，两只猫才悻悻离开。

来到广场遇到焦急的阿康，原来他结识了夏日黑瞳组合，将玛姬、露茜和朱蒂介绍给乐乐认识。买下翻译器后去舞台报名，不想被艾伦百般刁难，声称大麦是一只猫不得参赛。跑到下面找卖翻译器的员工，那家伙怕得罪艾伦转身溜掉了。在广场找到阿康，阿康正要护送美女回旅馆，阿乐只好带着大麦前去找阿吉帮忙。

在泡泡街遇到彩虹食品企业的推销员莱邦，强迫乐乐签住房改造协议，乐乐和大麦联手将之赶跑。来到阿吉的家，阿吉很快将翻译器的错误修好了，然后由约翰的路回鬼屋，大麦扮成幽灵将床上的律师吓跑。在大麦的央求下，乐乐只好披星戴月去找镇长帮忙报名参赛的事。

来到镇政府办公室找镇长谈话，镇长已和彩虹食品企业签了协议，要将木桶镇改造为观光风味镇，乐乐觉得此事不太牢靠。在一番艰难的请求之后，镇长终于答应帮忙说情，让乐乐和大麦得到明星狗的参赛机会。

第二日：拯救木桶镇行动

清晨离开鬼屋看到空中飘起雪花，乐乐又和大麦进行一番辩论，接着打算到邮局将写给父母的信寄走，来到这是桥看到人们匆匆地朝木桶广场跑去，人群中遇到拯救世界协会的杰西，原来彩虹食品企业又在搞促销了，在大麦的央求下乐乐只好返回广场。

在路上遇到刽子猫和豪猪等，大麦言出不逊得罪了它们，一场大战即将展开，紧急时刻乐乐使出阿吉发明的宠物驱逐剂将它们赶跑，然后抱着大麦逃离这里。来到木桶广场再次遇到猫群，还好没立即打起来。在舞台附近找到阿康和阿吉，结果大麦和阿康冲突起来，现场充满了火药味，正争吵间空中传来飞机声，大量的食物从天而降，广场上的猫狗们乐不可支地忙碌着，更有为了食物而厮杀搏斗的。

乐乐上前阻止打斗中的猫狗，不想大麦过来以挑衅的口吻勾起狗群和猫群的怒火，乐乐和伙伴们只好和猫狗们动手，取胜两场后大麦感到身体不适，其余的狗和镇人也都头晕脑胀喝醉一般，昏倒的大麦被慌乱的人群踩得一塌糊涂，阿康随后也出现喷嚏不止的症状。

利用沟通能力帮助公主留在海伦婆婆的身边

回到鬼屋后检查大麦的状况，乐乐按照阿吉的嘱咐拿来药箱，大麦在阿吉的百般治疗下丝毫没有起色，阿康也站着昏睡过去。乐乐和阿吉经过分析，怀疑彩虹食品企业有问题，在叫醒阿康后一起出去采集雪样，交谈后 PDA 变身系统开启。接着和阿康前往泡泡街阿吉的实验室拿分子筛检仪，在路过圆圈街的时候遇到一队防暴警察，在一番说唱表演后大柄博士出现，要将两人当做异常病例患者带回医院，两人只好大打出手，将警察和博士打跑后继续前行。

在阿吉家找到仪器后回到街上，见到中毒的长寿公公视觉错乱，将手里的小猫当做炸鸡，乐乐用大麦金身换下他手里的小猫。来到钓鱼街的邮局找思麦尔，得知镇上的食品补给和邮件都封锁了，乐乐求他将信件打上邮戳。在邮局的电视里看到外界对木桶镇事件的夸张报道，这时莱邦粗暴地将电视关掉，将之打败后，莱邦与总部联络请求解除木桶镇的封锁，总部却打一副官腔不肯解决问题，镇长此时率领警察将莱邦羁押起来。乐乐分析彩虹企业可能是无辜的，中毒事件或许另有幕后主使。

离开邮局看到人们匆匆跑过，询问闪腰侠得知人们都赶往便利店抢购食物。来到决斗街看到丧失理智的人们将便利店抢购一空，进入便利店与一群购物主妇触发战斗，取胜后得到食物，然后陪阿康往广场去找夏日黑瞳。来到广场没有见到夏日黑瞳的身影，两人在寻找线索的时候被直升机的软梯击昏，WWC 的记者录制新闻节目后离开。

两人醒来时已是晚上，到金砂路找神秘商人采买一些装备，然后回到鬼屋走廊找阿吉，阿吉将两人当做僵尸和鬼，原来是电视台播放了 WWC 不负责任的报道，将分子筛检仪交给阿吉后结束第二天的行动。

第三日：解毒剂原料大搜集

早晨被兴奋过度的阿吉叫起来，乐乐看到无恙的大麦很是高兴，根据阿吉的分析，昨天下的雪被严重地污染，雪和食物调味料的结合才是真正的毒源，为了印证这个结论，乐乐要出去采集更多的雪样。

来到隔壁叫醒阿康，从阿吉手中拿到研发中的解毒剂，离开鬼屋到不是约翰的路遇到老刀和中毒的合金弹头，乐乐用解毒剂救醒合金弹头，得知镇长准备将中毒的狗都当做尸体处理掉，于是拜托两只狗去请求猫老大猞猁照顾中毒的狗群，自己一行则往老爷路找镇长。镇长对目前的状况束手无措，在乐乐的央求下镇长同意暂时不处理中毒的狗，并从镇长手里拿到调味料的投放地点图。

离开镇政府分别到老爷路、音乐路、这是路和伟人记念路采集雪样，在行动中再次遭遇镇暴警察和大柄博士，大麦搬弄口舌将大柄博士抓到了精神病院。采集完雪样后到泡泡街可找到闲逛的小猫救世主，邀它加入队伍。

回到鬼屋实验室将雪样交给阿吉，然后前往祈祷街的医院搜集发病症状的情报。在医院大厅挤满了病人，在办公室里找到费拉里医生，将阿吉的研究报告交给他，得到一份临床病例报告，在出门的时候听到露茜生病的消息，阿康自告奋勇前去护理。

来到音乐路的旅馆找到受伤的露茜，得知她是被慌乱的人群挤伤的，并和茱蒂和玛姬失散了，PSN 集团的人也不见踪影。阿康离队照顾露茜，乐乐和大麦出屋遇到多啦 B 梦和忍者猫，自称侦探组合的它们怀疑狗中毒事件是 PSN 集团所为。为了调查此事，乐乐和大麦赶往木桶广场寻找主持艾伦的踪迹。

来到广场大麦嗅着艾伦的气味沿着老爷路、圆圈路、不是约翰的路、大兵路跑过去，最后在大兵路气味消失，与工程车愤怒怪手战斗之后，大麦闻到艾伦的味道从土堆对面的西区飘过来，于是攀越土堆掉落到西区。

第四日：魔王山秘密工厂

来到鬼屋找到阿吉，他已分析出雪中的毒素是罕见元素钾氩，与调味料混合后产生化学变化，释放神经性毒气。这种元素存在于工厂排放的污水中，于是多啦B梦和忍者猫自告奋勇到镇上寻找排放污水的工厂。

食量比赛中阿康吃得人事不醒

在邮局接到替思麦尔送信的任务

乐乐和阿吉发现鬼屋里的电视、收音机和电话都失去信号，网络终端也被切断，看来有人在干扰木桶镇的电子信号。两人在讨论的时候听到门铃声，下楼看到横肉厨师抱着小狗阿呆跑进来，阿吉给阿呆服下了解毒剂，厨师欢天喜地离开。两人商量后决定先将昏迷的狗救醒，为此乐乐要到镇上搜集原料。

先到伟人记念路找垂头丧气的合金弹头和老刀，又碰到威风凛凛的猫王猞猁，它已决定猫族帮助狗族，按照乐乐的说明四处寻找解毒剂的原料。找齐原料后阿吉迅速制作出解毒剂，乐乐到外面吊桥触发救狗的小游戏，将小狗全部救醒后回鬼屋遇到毛姐，第三日结束。

清晨起来听到忍者猫和多啦B梦的叫声，出屋与两只猫对话，得知在魔王山上有秘密工厂，乐乐和阿吉决定去那里采集污水样本，出门的时候遇到慌张的横肉厨师，得知阿呆变傻了，可能是解毒剂出了问题，两人打算先到厨师家去看看。

在去厨师家之前可在镇上寻找猫狗加入队伍：在鬼屋的客房B找忍者猫和多啦B梦加入；在哈哈街找合金弹头加入；在蛋糕北路找猞猁和刽子猫加入；在梦之路找地瓜加入；在金砂路找老刀加入。来到这是路的横肉厨师家，得知阿呆单相思爱上毛姐，于是带着阿呆回鬼屋找毛姐相聚，毛姐加入队伍。

接着由魔王路往魔王山行去，穿过迷宫来到秘密工厂，由一层逐层找电梯降到地下三层，在工厂的尽头找到排污管，阿吉收集到废水样品，这时毛姐胡乱启动了神经防御塔，打败它后阿吉修好直通电梯，两人和毛姐顺利返回一层，由原路回到木桶镇的鬼屋。

阿呆和毛姐回横肉厨师家，阿吉到实验室开始分析污水，并利用定位系统得知大麦位于青草公路，为了前往西区，乐乐于是到圆圈路五金行拿风湿润滑油，用来修理大兵路土堆旁的工程车。修好工程车后，乐乐要玩一个愤怒怪手的小游戏，控制它清理土堆，用空格键蓄力，三格蓄满后按"GO"，这时屏幕出现两颗沿横纵坐标移动的圆点，它们距离中心距离越短，工程车挖土就越精准。

阿康有幸结识了夏日黑瞳演唱组合

将土堆清除后西区开放，来到青草公路见到大麦与一只巨大招财猫对峙，它的脚下踩着艾伦的领结，说明艾伦曾在这里经过。打败招财猫后得到领结，乐乐带着大麦前往音乐路的旅馆找露茜打听线索，得知在木桶镇附近的不毛岛有一座PSN集团的研发基地，乐乐和阿康于是去老爷路找镇长打听不毛岛的情形。

来到镇长办公室打听不毛岛的位置，并得到黄金幻想号的使用权，两人来到金砂路的码头找到豪华游艇，上去后被游艇主人用枪逼住，原来这不是镇长的船，所谓黄金幻想号不过是一艘小帆船。接下来玩一个航海的小游戏，一边航行一边用空格发射鱼枪，杀掉怪物会得到游戏代币和宝箱里的奖励，但鱼枪会消耗金钱。

登陆不毛岛后进入金字塔，里面是可思议之迷宫，前两层一直往右方走找到出口，第三、四层往右上走找到跳点，最后被传送到一间小屋子里，背景变成仙剑的音乐，里面有位叫汪的游戏设计师，向他打听PSN集团基地的情报，这时要玩一个关于仙剑系列的问答游戏，系统会随机给出10道题目，以下是笔者总结的答案：

1:《仙三外传-问情篇》的男主角是谁？B:南宫煌
2:《仙二》中的沈欺霜和下面哪个名字是同一个人？B:七七
3:李逍遥前往仙灵岛是为了？B:寻求灵丹妙药
4:南宫煌变身后会变成？A:狼人
5:降妖谱记载的是　B:记载打败过六界生灵状况的书卷
6:对李逍遥最严厉也最疼爱的是　？A:李大娘
7:锁妖塔有几层　C:10层
8:《仙三外传-问情篇》中捉鬼小游戏中的鬼是指？A:红衣龙葵
9:蝶恋曲风和《仙剑奇侠传》中哪个事件相吻合？　A:彩依舍身报恩
10:《仙三》的开发公司是？C:上海软星
11:唐末携镇妖剑进入锁妖塔杀死天妖皇的蜀山弟子是？A:唯敬
12:《仙三》中蜀山天气、地面等会有多种变化是因为？B:五灵地脉的异动
13:《仙剑奇侠传》中的李大娘是用什么招式将苗人头领打飞的？C:穿云掌
14:景天在渝州开设的当铺名称是？B:新安当
15:飞逢、龙阳、景天三者的关系是？　A:龙阳、景天是飞逢的转世
16:锁妖塔的功用是？B:囚禁妖怪的牢笼
17:紫萱拥有？C:水灵珠
18:南宫煌的口头禅是？C:本大仙
19:徐长卿在《仙三》中是？C:蜀山弃徒
20:唐家堡市集所在的位置原是唐门一重要建筑，这建筑的名字是？　C:演武堂

回答完汪的全部问题会得游戏代币X5，并能到一艘快艇，两人和大麦乘它前往仙剑岛，如果没有答对汪的问题，则直接去PSN海上基地。

第五日：PSN 海上基地

一番颠簸之后登陆到仙剑岛上，耳边响起熟悉的仙剑音乐。上岸后找人问路，先往左过桥遇到南宫煌，大麦与他斗了一番口舌，接着又是一场武斗，在支持一定回合后结束战斗，南宫煌转身离开。

沿岸边往右走会看到飞动的花楹和絮儿，进入新安当找景天问路，他竟要收藏大麦，乐乐连忙带大麦离开，在门口和阿康商量分头搜集潮湿的泥巴。

鸭子达可请小队帮忙解决失眠问题

回到唐家堡门口附近找到泥巴，再返回新安当门口与阿康和大麦会合，用收集来的泥巴制作成泥塑大麦，用它和新安当的景天换消息，得知 PSN 基地岛屿就在仙剑岛的西南方向。

经过航海小游戏来到 PSN 的海上基地，没走几步阿康便和大麦吵了起来，争吵声引来了大批的机器警卫，三个伙伴不幸被关入铁牢。大麦从通风口溜出牢房，在走廊上遇到夏日黑瞳的玛姬，引领她救出牢中的乐乐和阿康。从玛姬口中证实了魔王山秘密工厂其实是 PSN 集团的产业，中毒事件是 PSN 集团一手造成的。

玛姬加入队伍后，一行人要逃离海上基地，先往右走，由路口往南转西，找到地下通道后一直走会听到潮水声，在这里打败机械警卫队后找到一艘救生艇。四位伙伴正在海中划行，彩虹食品企业的美味号游艇破浪而来，用起重机将救生艇捉到轮船上。

彩虹企业为了沽名钓誉将乐乐等人困在了游艇上，离开房间后沿甲板往左走到第二间进去是娱乐厅，在里间的门口偷听到彩虹企业高层的会议谈话，他们打算放弃木桶镇的投资计划，利用中毒事件进行炒作宣传，并把责任推给活动执行人莱邦。阿康听了之后义愤填膺，冲进去向诸位董事质问，这些家伙怀疑玛姬是 PSN 集团的间谍，于是唤来警卫将乐乐等三人缉拿，将能言善道的大麦留下来承担彩虹食品的形象代言狗。

在储藏室里玛姬找到彩虹食品的研究报告，得知彩虹生产的转基因食品对人体有害，这时乐乐的 PDA 收到阿吉的消息，他已抵达不毛岛。在大麦的帮助下逃离了储藏室，沿甲板往左走转南，在左下角找到一只救生艇，打跑两名士警卫乘船回到不毛岛。

通过金字塔右边的传送门进入汪的密室，阿吉和茱蒂都在这里，阿吉说出木桶镇上的人们由于饥饿，打算将猫狗当做食物。大家正在商量对策，忽闻一声巨响有敌人袭来，迷宫的自爆程式开始启动，乐乐等人连忙从左边的传送点进入迷宫的秘密通道，通过一个“逃离迷宫”的小游戏后来到金字塔外。

艾伦率领手下摧毁岛上的建筑、迷宫和船只，乐乐等人上前理论，揭露 PSN 集团的丑行，玛姬说出由于感染上帝之眼而得悉 PSN 的秘密。艾伦无耻的言论都被乐乐的 PDA 录下，一场大战也随即爆发。打败了艾伦，乐乐和阿康抵御金钱的诱惑，将艾伦这家伙踢上了天空，他的手下见状纷纷作鸟兽散。

为了返回木桶镇，大家分头搜集制作木筏的木材，此时要搜集五块木头和三块废金属，其中有两块木头在海边，搜集完回到海边找阿吉，阿吉着手制作木筏，其他人在汪的指导下开始排练音乐剧《被胡椒粉掩埋的南瓜小镇》，阿康负责用 PDA 拍摄录影，希望外界的人能了解木桶镇的真相。拍完音乐剧后，阿康向玛姬勇敢地表白爱意，而玛姬内心却深深爱着乐乐，她也知道在乐乐的心中深藏着真梦这个女孩。

来到海边玛姬用上帝之眼看到艾伦的踪迹，提醒乐乐将假的漂流瓶扔到海中，这时艾伦从礁石后走出来抢过漂流瓶，上前将之击败，康康将真正的漂流瓶藏匿起来，就在大家坐上木筏返航的时候，阿康心爱的漂流瓶被艾伦一脚踢入海中。

终于回到熟悉的小镇，在镇政府乐乐将此行的发现向镇长汇报，并将自己的惊人计划说给他听。离开镇长办公室，在街上见阿吉等人已将镇人召集起来，大家分头去搜集材料，接下来乐乐要四处收取材料。

来到这是路的知足餐厅，看到横肉厨师终于向老婆和儿子宣战，横肉婆为其表现的男子气概而兴高采烈。来到音乐路看到夏日黑瞳在表演宣传，顺便征集材料。来到老爷路的阿康家，他们全家整理出一大堆的材料。来到梦之路的花店与菲比和蛋糕夫人谈话，得到废纸和燃料。来到圆圈路看到猫狗为了材料发生争执，乐乐上前平息了纷争。

征收材料后来到泡泡街的阿吉家，史本赛和汪也赶来帮忙，不久南瓜 1 号飞天烟火终于制作完成，它带着人们的期望飞上天空燃起绚丽的焰火，此过程被全世界的通讯卫星拍摄下来。这番举动终于引起外界的关注，不觉间一天匆匆过去了……

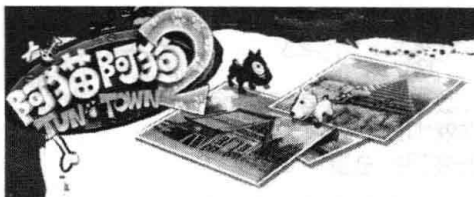
第七日：恢复和平的木桶小镇

在早晨看到电视机的报道，PSN 集团受到起诉，而彩虹食品企业也在接受调查，木桶镇的封锁已经解除，救援物资也很快抵达了。乐乐再次收到父母的来信，得知鬼屋已经卖出，要乐乐不久搬回大都市居住。

在鬼屋门口遇到阿吉和镇长等人，他们带来一大堆的好消息，原来汪就是从父母手中买下鬼屋的人。阿康传来消息说夏日黑瞳已签下新公司，并且他成为这个组合的新经纪人了。来到圆圈路看到猫狗在对峙，打斗一触即发，乐乐连忙上前化解恩怨，两族在镇上开始和平相处。

将所有的支线任务完成后，此时原画会全部开启，动画也只差 28 和 29，手上有代币的话全部买下来吧。来到木桶广场得知小镇的游客数量节节攀升，大麦被任命为木桶镇的形象代言狗，成为名符其实的明星狗。阿康也美梦成真，可以整天陪伴在夏日黑瞳的身边。阿吉已研制出上帝之眼的解药，玛姬的病有救了。就在镇长在接待游客时候，阿康跑过来告诉乐乐一个好消息：真梦和大米回来了……

木桶镇发生中毒事件后，人们纷纷跑到便利店抢购食物



支线任务大全(按时间顺序排列)

1:地址不详的信件

第一日结束公主事件后，回到邮局看到思麦尔正在发愁，有几封信的地址写得不正确，乐乐答应帮他寻访收信人。信件A:由不是约翰的路往左走到大兵路,在第三间屋里将信交给老约瑟，得到止血绷带X20。信件B:到镇北的早安一路第一章学无涯书店,将信件交给老板布克曼,得到报纸X35。信件C:到音乐路唱片行交给老板加斯,得到钢丝X30。将三封信送完回邮局找思麦尔,得到回旋球。

2:木桶小队真的很大爱心委员会

来到约翰的路会遇到乌鸦黑伯，它正在构思木桶小队的企划宣传书，给它一元钱后飞走。然后调查旁边的黑板，上面写着乱七八糟的广告，这时黑伯飞过来解说这就是木桶小队的委托黑板,乐乐却不以为然，看到黑伯沮丧地离开，乐乐要使它振作起来,于是假装委托人在黑板上留字,黑伯见了兴高采烈，从此乐乐就可到黑伯这里接委托任务了。

3:木桶镇警察局的委托(黑伯任务)

警察局为镇上的花式轮鞋党所困扰，山楂警官请乐乐帮忙寻找三只有责任心的狗加入夜间巡逻队。此任务要在黄昏时分完成,须在大麦加入队伍之后。狗A在哈哈街,要给它一杯果汁,果汁可在鬼屋餐厅、爱神街占卜屋、金砂路街上、老爷路镇政府和泡泡街咖啡店老板家找到。狗B在音乐路上,要给它一个项圈,项圈可在鬼屋餐厅和伟人记念路玩具店找到。狗C在大兵路上,要给它软爪套,它可在鬼屋找到,如果进不去鬼屋,也可以用颜料+皮革合成。找齐三只狗后，来到这是路的警察局找山楂交任务,得到绝缘衣(防+8)。

4:美少女漫画家小安的委托(黑伯任务)

小安迷恋上汉堡店的老板，总是藉酒浇愁的瑞格,她请乐乐帮忙传达她的爱意。来到梦之路的汉堡店找到悲观的瑞格,将小安爱慕他的事情说出，并鼓励他扔掉不幸的影子,勇敢地追求幸福,获得涂鸦喷漆X30。此事件暂告一段落,等到第七日再次来到汉堡店,看到瑞格和小安都在里面,不过小安已有了新的爱慕对象－闪腰侠,瑞格仍是终日借酒浇愁,任务结束。

5:宠物食量大战

来到老爷路看到阿康和横肉婆在对峙，两人约定明天进行一场猫狗的食量大战。第二日回到老爷路遇到阿康,交谈时横肉婆慌张跑来说无花果不见了，乐乐于是答应帮忙寻找。前往音乐路的唱片店里找到无花果，了解到它内心的紧张和压力，所以经常到唱片店放松。回到老爷路将无花果的想法说给横肉婆听，横肉婆和阿康的决斗取消，得到火腿X35。

6:跨越种族的智者(黑伯任务)

一位卧底人员的心灵备受折磨，要求木桶小队给予指引道路。应约来到鬼哭路找到小狗科赛，原来他是猫族派在狗族里的卧底，乐乐对他心里的苦闷进行了分析和疏导。科赛离开后,从地上拾到一只流氓拳套。

7:SOS 紧急求助(黑伯任务)

这是宠物鸭达可委托的任务，总有奇怪的女性打电话给主人费拉里医生，影响了它的正常睡眠。带着阿康前往祈祷路的费拉里家,与鸭子达可对话后,阿康说出他的锦囊妙计,将电话答录机改成女声,使打来电话的女孩知难而退。阿康假扮女孩录完音后,从达可手里拿到消毒水X30。出门后再返回来,得知达可的情形更遭,阿康的办法并不管用,得到果酱面包X3。

8:懒汉家里的蟑螂(黑伯任务)

来自西区田野路的汉森家的委托,由于家里不久将住入凶悍的可怕女人，他将面临无家可归流落街头的境地。此任务要到第四日西区开放后才能完成，来到田野路第二间屋子,在汉森的脚下听到求救声,于是请汉森移开半步，从脚下发现一只蟑螂，得知女主人蒂娜几乎让它们没有藏身之地,不过蒂娜很快被汉森的话气跑了,蟑螂的危机总算解除了,得到受潮面粉X30。

9:危在旦夕的求助书(黑伯任务)

住在青草公路附近的蚯蚓家族，正陷入种族存亡的危急关头，拜托木桶小队找东部公路的拉德爷爷制作一块禁止车辆通行的牌子，阻止班尼特的车通过蚯蚓家族的地盘。此任务要到第四日西区开放后才能完成,在东部公路找到拉德爷爷,将10颗铁钉交给他可得到限速警示牌，来到青草公路将标志牌立好,得到锡纸X25。

10:大饭桶和花生壳(黑伯任务)

大饭桶是一只狗，最近和小猫花生壳相爱了,由于镇上的猫狗不相容,它们打算私奔到远方，拜托木桶小队给它们食物和路费(咖喱X5+10元)。先到这是路的知足餐厅的冰箱里拿到咖喱，然后赶到金砂路找大饭桶和花生壳，将食物和路费送给它们,得到宠物牙膏。本任务一直不会消失,等到第七日到圆圈路再次遇到它们两个,原来他们所说的私奔只是穿过一条街而已。

11:爱之无奈与哀愁的祈祷(黑伯任务)

奥丽薇雅最近单恋上一个人，想让木桶小队帮忙寻找叮咚爷用魔法制造的“肥鹏细腰”，是一种能让别人爱上自己的神药。先到祈祷路费拉里的家或圆圈路的蛋糕老板家找生虫砂糖，然后到早安一路的学校图书馆密室找叮咚爷，用生虫砂糖换到肥鹏细腰。赶往伟人记念路的披萨店,将爱情魔法药交给奥丽薇雅，得到番茄酱X30。奥丽薇雅爱恋的是拯救世界协会的杰西,不过她的爱情药被店里的猫狗打翻了。到第五日从黑伯那里接受油油老爹的委托,得到腐烂马铃薯X30。再次赶到学校找叮咚爷拿到一瓶魔法药，再到伟人记念路的披萨店将药交给油油老爹，得到胡椒粉X30。

12:躺在浴缸里的艺术家

在哈哈街上遇到浴缸里的汤普森,他声称是前卫的行为艺术家，乐乐怎么劝他回家也不听，于是前往不是约翰的路的画家小屋找画家帮忙，画家与汤普森进行一番深奥的对话,两人相见恨晚一起离开了,得到颜料X30。

13:南瓜木桶侠的藏宝图

在哈哈街闪腰侠家的卧室找到一本闪光日记,里面写着闪腰侠拯救世界计划,得知有一张藏宝图被分为三份。来到决斗街的便利商店外看到闪腰侠、快刀张三和杰西要展开决斗，结果快刀张三被老婆揪回家去,决斗中闪腰侠得到了全部的藏宝图，上面标识的是阿康家的服装店。来到老爷路的服装店，闪腰侠得知藏宝图不过是阿康小时候的涂鸦,失望地离开了,乐乐得到木桶侠衣物,战斗中可变身为木桶侠,需要到UFO电器行购买迷糊增氧水。

14:上海软星工作室

在第五日到仙剑岛后，等阿康和大麦离队找泥巴后,乐乐再次进入新安当,在右侧墙壁找到一幅发光的图画，走进去来到上海软星工作室,背景音乐是《仙三外传－问情篇》的主题曲《仙剑问情》。工作室里的桌柜和饮水机上都有大量宝物，与工作室里的每个人谈话可学会“软星召唤”,与御前带两把刀每谈话30次可获得一次抽奖机会,不怕无聊就试试吧。

15:安婆婆的珍珠戒指

第五日来到不是约翰的路跟安婆婆对话,得知她经常受到一位天使的照顾,最近她在大兵路附近丢失了一枚珍珠戒指,这回天使没有帮忙，可能天使已离开木桶镇了。前往大兵路的桥头找到小猫珍珠,得知有枚戒指掉到河里，原来它就是安婆婆所说的天使。回到安婆婆家,在乐乐的解释下安婆婆决定收养珍珠,得到游戏代币X25。

16:便利店的折价券(黑伯任务)

第七日，少妇艾维亚想要便利店发放的折价券,委托木桶小队为她领一些。来到决斗街的便利店找店员领到三张折价券，没想她听到艾维亚的名字就转身走开了。来到梦之路的公寓1找到艾维亚,原来她就是当初在便利店诬赖乐乐的大妈，乐乐上前将折价券交出仓皇逃走,得到抹布X2。

17务:海盗幽灵(黑伯任务)

第七日，巴瑞在魔王路上发现打扮很像海盗的人，打算和爱狗拚命七次郎抓住这个坏蛋。来到魔王路见到幽灵船长正要杀掉拚命七次郎,巴瑞在一旁苦苦哀求。乐乐上前将船长打败得到喷火枪，然后将他带到警察局交给山楂警官，得到杰出南瓜勋章。

阿猫阿狗 TOWN TOWN

材料大搜集

小部分材料可反复拿，数量仅供参考，有时会随机变化，比如从容器中拿到砂糖 X2、面粉 X4，之后可能拿到砂糖 X5、面粉 X1，但物品的总量不变。

【鬼屋】储藏室：活性石灰 X2；餐厅：砂糖、面粉、果汁、顶圈、软爪套；浴室：尼龙丝；主卧室：PDA

【钓鱼街】水 X6、铜线 X3、生锈铁片 X3；公寓 A：酒精、树叶、水 X5、纸 X3、报纸 X3、棉花。

大麦使计抓走大柄博士

【这是路】竹子 X6、铁钉 X5、生锈铁钉、有机玻璃 X5、弹簧；肥客的家：牛皮、水 X6、铁钉 X3、生锈铁钉 X3；公寓 E：铁钉 X3、尼龙丝 X3、棉花 X6；横肉厨师的家：布 X6、酒精、清洁剂 X6；消防队：弹簧；知足餐厅：咖喱 X6

【金砂路】果汁 X6、生锈铁钉 X6、铁片 X3、生锈铁片 X3、变质砂糖、砂糖 X5、番茄、南瓜 X5；公寓 F：氢气球；公寓 G：七彩口香糖；办公室 B：报纸 X6；山楂的家：棉花

【爱神街】水 X5、污水；卡文的家：弹簧、钢丝 X5、面粉 X6；木桶书城：纸 X5、报纸；占卜屋：消毒水、香蕉水、果汁 X5；公寓 B：酒精 X5、毛线、水 X6、芥末、盐 X5

【决斗街】塑纸牙套；鲍利的家：打火机、变质芥末 X2、芥末 X4、丝绸 X2、胶水 X4；便利商店：马铃薯；公寓 C：电灯泡 X3、布 X4、尼龙丝 X2、塑胶 X3；鞋店：皮革 X2、人造皮革 X4

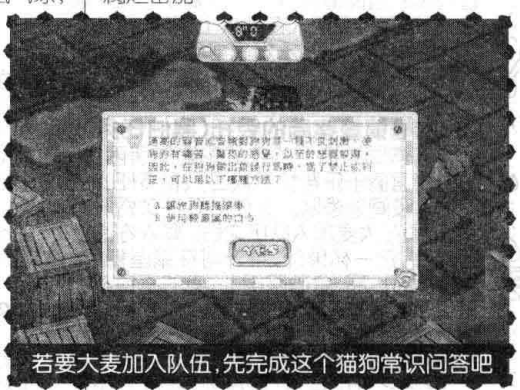
【哈哈街】食品包装纸；报社老板家：棉花、面粉 X6；木桶报社：报纸 X6；闪腰侠家：辣椒 X2、胡椒粉、盐 X3；好吃餐厅：酸南瓜、陈年醋 X6；餐厅厨师家：芥末、盐、冰 X5、洋葱

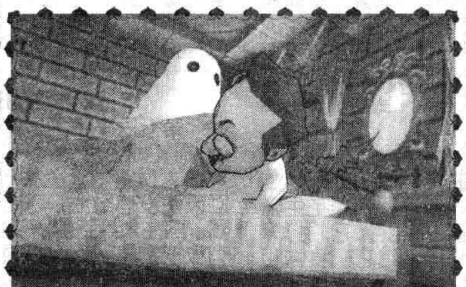
【早安一路】学无涯书店：报纸 X6、纸 X6；学校：橡皮筋 X3、尼龙丝 X3；拉班的家：塑胶、防寒衣、盐

【早安二路】油漆、有机玻璃 X6；东尼家：肥皂 X2、毛线 X4、塑胶 X4、再生塑胶 X2、止血口带；铁路酒吧：酒精 4、水 X2；木桶学术机构：水 X4、塑胶 X2；安布罗斯家：纸、颜料 X3、变质颜料 X2；教堂：彩色玻璃 X6；理容院：婴儿肥皂；资源协调仓库：汽油 X6。

【祈祷路】铁片 X6、消毒水；班尼特的家：汽油 X3、电池 X2、铁片、导电塑胶；木桶医院：消毒水、OK 口；费拉里的家：生虫砂糖 X5、腐烂南瓜。

【伟人记念路】抹布；拯救世界协会：纸 X6；玩具店：顶圈、弹簧 X5、汽油；公寓 D：强效肥皂 X4、橡皮筋 X2、番茄 X2、洋葱 X4；油拉雅的家：金箔、锡纸 X5、毛线 X6、铜线 X3、电池 X3；油油老爹的家：胶水 X6


若要大麦加入队伍，先完成这个猫狗常识问答吧


大麦扮鬼吓走了鬼屋中的律师

【老爷路】竹子 X6、尼龙丝 X3、毛线 X3、铁钉、铝罐 X4、导电塑胶 X2；裁缝店：布 X3、丝绸 X3；办公室 C：报纸 X6；木桶集团协会：纸 X5、胶水；木桶镇政府：水 X5、果汁、竹子 X6；公寓 H：水 X6；镇长家：纸 X6；橡皮筋、尼龙丝 X5、布 X4、毛线 X2；阿康家：打火机、胡椒粉 X2、马铃薯 X4、消毒水

【梦之路】公寓 I：树叶 X6、颜料 X6、陈年醋、食品包装纸 X3、芥末 X3；瑞格的家：变质苏打粉、腐烂洋葱 X5；公寓 J：醋 X3、酒精 X3；公寓 K：清洁剂 X6

【音乐路】弹簧；啤酒屋：酒精 X4、冰 X2；木桶旅馆：背心、漏液电池 X2、生锈铁片 X4；唱片行：钢丝 X6、塑胶 X6

【木桶广场】消毒棉球、腐烂辣椒

【泡泡街】腐烂南瓜 X3、南瓜 X3、食品包装纸；赫伯特的家：背心；电脑店：弹簧 X3、铜线 X2、电池、玻璃 X3、塑胶 X3；运动器材店：弹簧 X2、钢丝 X4；咖啡店老板家：果汁、布 X2、皮革 X4、消毒棉球

【圆圈路】五金店：万用胶水 X6；海伦阿婆家：婴儿肥皂 X6；蛋糕店：番茄 X3、面粉 X3；蛋糕店老板家：南瓜 X5、洋葱、生虫砂糖 X2、苏打粉 X4、生锈铁钉 X6、棉花

【鬼哭路】变质苏打水、漏液电池

【魔王路】工业胶水、报纸；木桶小队基地：变质芥末、导电塑胶 X6

【不是约翰的路】劳伦斯的家：橡皮筋 X7、毛线 X5、颜料、辣椒 X2、变质醋、腐烂番茄 X3；安婆婆的家：省电灯炮、电线、电池、变质面粉 X3、受潮面粉 X3；农人小屋 A：棉花、电池 X4、铁片 X2、消毒棉球、消毒水；画家小屋：颜料 X12、辣椒 X4、变质醋、腐烂番茄

【大兵路】腐烂南瓜；农人小屋 B：腐烂稻草 X2、稻草 X4、南瓜 X6、棉花 X6；亚历山大的家：冰刀、毛线 X6、油漆 X4、颜料 X2

【蛋糕北路】变质咖喱 X6、南瓜；贺门家：铜线 X5、钢丝；农人小屋 G：汽水、变质面粉 X4、生虫面粉 X2；农场主人家 D：砂糖、腐烂辣椒、腐烂马铃薯 X5、变质面粉 X6

【魔王山】棉花、毛线、变质颜料、铜线

【蛋糕南路】腐烂马铃薯 X6；农人小屋 F：扇子、牛皮 X5、人造皮革、棉花、消毒水 X6

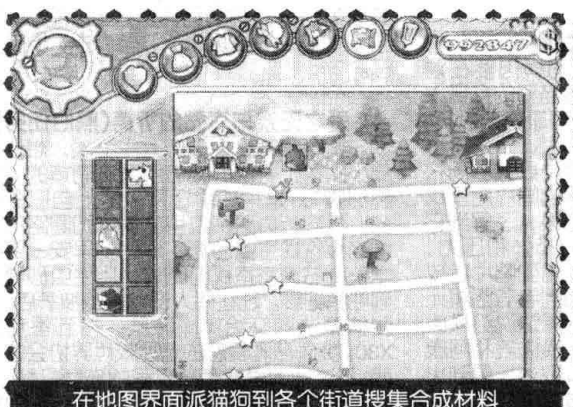
【田野路】番茄 X6；通哥的家：马铃薯 X6、消毒水；汉森的家：皮革 X6、陈年醋 X6

【东部公路】变质颜料 X4、污水 X6；农人小屋 E：麻醉剂；瑞得的家：酒精、火药 X6、电池 X3、再生塑胶 X3、变质砂糖 X6；农场主人 B 家：漏液电池 X3、灯泡 X3、人造皮革

【青草公路】山姆教授的家：树叶飞镖；农场主人 C 的家：打火机 X4、气球 X2、再生塑胶

【仙剑岛】上海软星工作室：糖果 X10、铁片 X10、塑胶 X10、树叶 X10、运动护理石膏 X15、辣椒 X15、打火机 X5、皮革 X15

【PSN 海上基地】万用胶水


在地图界面派猫狗到各个街道搜集合成材料

《幻三 2》可谓暑期力道最强劲的一款角色游戏，在波澜壮阔的三国背景中融入武侠、神幻和爱情的要素，充满新意和突破。在笔者的眼中，《幻想三国志》系列已等同于《仙剑奇侠传》和《轩辕剑》系列在武侠角色游戏领域的经典地位，是RPG迷绝不可错过的精品大作。

前作中多主线多结局的特点被保留了，在剧情中主角会有关键性的选择，它会影响到结局的走向、相关人物的生死，作为玩家不难判断它的影响和倾向，因此选择的时候千万不要疏忽了，要玩出完美结局（与小棠重逢）不要太花心了，楚歌可是专情痴心的应龙后世！

幻想三国志II

文：王琮

帝苑系统： 在人间获得的物品可给帝苑中的七巧花积蓄灵气，当灵气积累到一定程度后，利用化神树来变化世间各种奇物，每种奇物需要一定的媒介。在灵气达到400以上，用化神树→转化→书卷得到召唤英招，这样可以委托英招管理帝苑，可将帝苑升级，能够生成转化更多的奇珍异宝。

宠物技能： 荷叶童子青凛修习“秘密之眼”后，具有发现隐藏宝物的能力，要养成带着它逛城的习惯。桔罗在修习“游泳”后楚天可骑在它背上渡水，如遇到水中的宝箱接近后按空格键即可。玄刁修习“跳跃”后可以攀越屋顶，在发现屋顶的宝物后，要切换它来飞到屋顶，操作为CTRL+鼠标点击目标，其它的宠物都有相应的特殊技能，要擅加利用。每种宠物都有两条技能修练路线，修练级致可转化为魔或仙。

第一回：望星崖倾吐心愿 召德村悲凄血战

楚歌自从随楚大娘搬来召德村，有三年的时间沉睡不醒，醒来后前尘往事都不记得了。这一天他被被沈嫣（依依）和韩靖（苍斐）叫醒，被她们缠着去废坑寻财觅宝，楚歌怕她告诉娘亲只好应承下来。在坑口遇到伪装成鲜花的沙炎蛇，杀掉它之后听到坑洞里的怪叫，楚歌没有听从韩靖的劝阻，上前正要沙暴废坑，忽听瓶儿呼唤，说楚大娘昏倒了，楚歌只好回召德村探望（此时可往帝苑开启七巧花和化神树的功能）。

楚歌无意中闯入帝苑见到黄帝

穿过村庄在郊外找到楚家，刚进家门被楚大娘一顿锅底敲打，责备楚歌不该乱闯废坑。离开家门韩靖离队，和沈嫣一起前往沈侯大屋，赵亨说将军前往村中巡察去了，韩靖赶来时已将沙蛇花制成标本。赵亨见三人亲昵的样子忿忿不平，打败他后沈将军归来，得到确认村庄人名的任务，得到召德村名册。接下来到村里与每个人谈话，再到高大婶处得知高大叔去了望星崖，为了得到木栈众人决定先去找他。在望星崖没有见到高大叔，却找到木栈。三人坐在崖边仰望天空，浮想连翩，倾吐心愿。回到村里找到高大叔，所有的人都确认后回到沈侯大屋，得知麻子六带外人前往废坑去了，楚歌自告奋勇前往废坑探看。

再次来到废坑门口，遇到一对男女在对峙，结果两人俱亡。三人搭好木桥进入废坑，沿着右曲→右廊→右吊台找到木滑车，韩靖说要找油来润滑，这时返回右曲找到密房，从宝箱拿到油袋，返回右吊台将油倒入轮轨里，乘坐滑车来到山涧对面，沿梯道→右顶→应龙石殿，在石殿里看到一尊大石像，楚歌忽然似乎听到熟悉的话语。韩靖由找到的古神残卷上读出上古应龙与女魃的爱情故事，楚天听了感到不适，便将古神残卷留在怀中，沈嫣则从石像手中拿到女魃娃娃，正端详的时候山魈鬼出现，打败它沈嫣拾到一枚神秘蛋，山魈鬼冲向沈嫣，楚歌为救她而受伤。

商量之后，楚歌决定和韩靖一起前往京城施展抱负，沈嫣听了负气离去。两人追出废坑，在门口见到奄奄一息的丁爷爷，知道村庄发生变故。回到村庄见火光烛天，尸体遍陈，沈侯和士兵也都死掉，找到瓶儿得知沈嫣已被掳往望星崖。

在望星崖打败几名黄巾贼，这时张祭御风而来，向楚歌和韩靖质问废坑的事情，并召唤出千魂蛛，将两人打败，韩靖为掩护楚歌被千魂蛛打落山崖，就在楚歌危亡时刻，几片纸鸢飞来变成姬风的模样，使用术法将千魂蛛斩杀。大批的官兵拥上山崖，马超使出回龙枪与姬风交手，姬风撒豆成兵与官兵对抗，楚歌见状想要阻止却浑身无力地昏厥过去。

使用帝苑的化神树可生成各种奇珍异宝

醒来发现是在家中，跑到街上找到马超，得知楚大娘在沈侯大屋。找到楚大娘后，她逼着楚歌离开村庄去解救落难的沈嫣，看着她严厉的表情，楚歌只好从命。回到家里将柜里的钱取出，在村口和马超谈话后，得知黄巾军已加

入曹操的部队，于是离开家乡前往京城长安寻访沈嫣的下落。在村外可捉到一只鼠精，打败它得到鼠宝之魄和鼠仙之魄。

来到长安城外守卫不肯放行，楚歌只好在郊外过夜。饥肠漉漉中便将前日得到的蛋放到篝火中烧烤，不想飞出可爱的精灵蜜儿，它直呼楚歌为娘，楚歌矢口否认竟惹得小精灵哭泣起来，这时另一只荷叶童子青凛出现，战斗之后荷叶童子附在蜜儿身上，两只精灵都留在了楚歌的身边，此时可玩九宫变身的小游戏，成功会得到赤灵石。前往帝苑利用化神树的转化→境→龙枢宝树苏醒，得到使宝树苏醒的天书，苏醒宝树后可用它使化印兽解除封印，并使死亡的化印兽复活。

第二回：百花楼海棠横琴 洛阳城曹操挟帝

来到长安街道探听消息，得知有关暗行七众和海棠姑娘的讯息。在长安街道和丽人巷听说潼关洛阳有黄巾军在打家劫舍，楚歌心念为之一动。与城中每人对话后，跑到客栈找工作，在门口听到一阵呼叱声，一名女子（瑶甄）跑到身前，楚歌顿起怜香惜玉之心，与追来的暗行七众门人战斗，暗中有人用"护凰之光"和"玄火"等术法相助，战后护凰血族的人现身，楚歌连忙和瑶甄逃走。

楚大娘像极《仙剑奇侠传》的李大娘，拿着铁锅乱敲

逃到丽人巷的百花楼前，楚歌跑了进去。楚歌对大厅里名伶海棠悠扬的琵琶和歌声无心领略，跑到楼上将桌上的食物一扫而光，不久海棠进屋一脚将楚歌踢出窗外。沿街道跑到城门处看到商队，得知他们要走潼关水路前往洛阳和徐州，看瑶甄执意要跟着去洛阳，楚歌也乐得当护花使者了。两人正要随商队上船，忽见海棠从后面追了上来，原来楚歌的古神残卷被她偷了去，为了拿回它只好同意让她同行。

出了长安进入潼关水路，在中庭海棠大声和楚歌争执起来，结果引来了河里的鱼精（桔罗）。桔罗被打败并未离去，这时姬风出现，楚歌为当日救命之举上前道谢，姬风点拨蜜儿邀请桔罗加入队伍，从此楚歌可利用精灵们的能力来冒险战斗。切换到属性菜单，化印→成长，让桔罗学习游泳，这样楚歌便可使用涸水能力了。由中庭→水路渠道→水横渠下段→水直渠左来到千石洞，在里面遇到白桦和红夜与千食鬼对峙，楚歌等人在姬风的帮助下打败了千食鬼，姬风为了给白桦医伤返回天若宫，临别时楚歌向姬风索要凝天珠未果，红夜劝他寻找神仙湖水为娘亲医病，姬风将天行护印送给楚歌，危难时可向天若宫求助。

离开水道来到洛阳，正碰到杨奉护卫天子，阻挡曹操劫驾许都。就在杨奉和韩暹与夏侯□要展工厮杀之际，瑶甄挺身而出劝止。战斗中不敌夏侯□的蛮力，曹操认出瑶甄正是汉室的兴平公主，邀其前往许都避危，瑶甄婉言谢绝，暗想趁机营救皇兄以图重光汉室。

楚歌顾及沈嫣的安危，向曹操询问她的下落，曹操推说不知转身离去，杨奉和韩暹将军为公主救命之恩道谢，打算在温宅为一行人接风洗尘。

来到温宅见到公子温青，在公主和将军们谈论国事之际，楚歌大睡被夏侯翎踢醒，一行人转往客栈休息。来到东巷的吴家客栈得知只有一间空房，楚歌来到街上寻访沈嫣的消息。

在城中听到邓原的谈话，得知小沛附近的崆峒山上粮草充足，有黄巾军聚集在那里。回到客栈看到瑶甄在向药商购药，于是帮忙将药材分发给城中的大夫，刚走到市集便被夏侯翎误会劫持公主，不由分说打将起来。取胜后公主道出原委，楚歌负气向瑶甄告辞，打算前往崆峒山寻找沈嫣，海棠也执意前往，公主临别赠送给他瑶甄手镯和白玉发簪。

楚歌和海棠来到崆峒山道，两人正说话遇到黄巾贼，接着破神打阵，首先集中力量打左下角的人即可破掉阵眼，取胜得到绿灵石，是帝苑升三级的道具。沿山径走到山腰遇到浓重的瘴气，这时从树少掉落一名熟睡的少年（杜晏），原来他是投靠黄巾军不成被赶下山来的。杜晏自称能解除阵法，须找到五颗五色石，这时将宠物切换到荷叶仙童青凛，用它的"秘密之眼"用来寻找宝物，找齐五颗石头走到有圆孔的石壁前，这时要玩一个结法印的小游戏，考验玩家的记忆力，完成解除山道的瘴气封锁并得到赤灵石。

第三回：射日坡楚歌制敌 辕门河吕布射戟

往前来到崆峒幽林看到一只怪牛嚷着要酒喝，打败它得以通行。进入黄石梯到翻天岩看到韩靖和巫宸杀死了黄巾头领李信，韩靖异常的肃杀神色，使楚歌感到陌生，原来沈嫣已经跳水罹难了，悲伤的韩靖性格大变。两人不得已拔剑对战，但楚歌并不是他的对手，身旁的巫宸和杜晏语含玄机，他们俩似乎相当的熟识……

在杜晏的提醒下，楚歌决定前往小沛寻访韩靖，这时过山上的小桥右道可找到夏侯翎居，在里面能找到方才见到的怪牛祟患，不过此时还不能加入。来到小沛村，楚歌和海棠向杜晏询问巫宸的底细，杜晏却对此讳莫如深。

来到县府门前见到张飞，张飞不肯放众人进去，海棠便打算用酒菜来收买他。来到客栈看到老板葛胜在与两位姑娘谈话，得知客栈出了小偷，将她们的药物拿走了，于是楚歌自告奋勇捉拿小偷。出城到田地谜之屋的屋顶找到猫精玄刁，原来它是受刘关张三兄弟教唆偷东西的。打败三兄弟后带着他们往客栈赔罪，在客房见到何夫人，得到 1000 两报酬。回到楼下找三兄弟谈话，玄刁加入队伍并得到酒菜，从此楚歌可使用玄刁的跳跃能力。

三位伙伴在望星崖许下心愿

回到县府前将酒菜交给张飞，楚歌一行进入大厅见到刘备和关羽，得知韩靖已投入吕布麾下。这时士兵来报，袁术的兵马杀到射日坡附近，瑶甄赶来献策相助。

来到客栈让三兄弟扮成刘备、关羽和张飞，来到城门瑶甄加入队伍，一行人出城往东来到射日坡，瑶甄和杜晏指挥军马虚张声势，诱敌朝东方攻进。由鸟啼浅坡→碧华坡西→落阳道前段→碧华坡东→东

炙谷走过去，来到东炙谷点燃柴火，正要转身支援西炙谷的刘备，被雷薄率领的大军围住，击败他们后连忙赶往西炙谷增援。

回到鸟啼浅坡往南找到落阳道后段，进入西炙谷见刘备等人被袁术军包围，突围后沿着西炙谷→落阳道后段→碧华坡南→辕门河畔的路线走，来到河边被纪灵的追兵赶到，危急时刻吕布出现，这时要玩一个辕门射戟的小游戏，力道在五成左右，角度大于45度即可，成功便可使纪灵退兵，与吕布寒暄后众人由山道退回大地图进入徐州。

来到徐州的将军府见吕布，吕布将青龙剑送给瑶甄。楚歌闲着无趣出殿外找海棠。来到包家客栈不见海棠的身影，出门时撞到袁熙，与他喝酒攀谈起来，得知袁熙在为一名女子烦恼，楚歌便要拉着他去看看。

在废坑中的应龙殿找到古神残卷之一

来到绮香楼见海棠正与一群美女聊天，原来海棠就是袁熙心仪的对象，海棠却对他的盛情婉言拒绝，邀楚歌到城楼上吹风，为了哄她开心，楚歌折了一朵纸花送给了她。不久士兵将两人请回将军府，在路上碰到袁熙被恶汉拦截，一名黑衣护卫出现替他清理了道路，看来袁熙的来头不小。

见到瑶甄，得知她要在张辽的护送下前往许都见献帝，吕布还派出韩靖暗中保护，原来韩靖已被吕布收为义子，楚歌见状决定和瑶甄一同前往，或许有机会与韩靖见面。

第四回：黄金甬道救献帝 寿春烽火退袁兵

来到许都不见韩靖身影，夏侯□率部将众人围困，铁壁之阵重点先解决一定数量的士兵，这样主将的防御力才会减弱。激战中楚歌护卫瑶甄前往吉平先生的住处。在吉平屋子的后院发现一只石人（旱磊），楚歌好奇地上前触碰，发怒的旱磊挥手在地上打出一个大洞，一行人散落在地下的迷宫里……

沿着古黄金甬道前行，分别在铜之密间的拉杆升起水璧堂前的机关，银之密间的神秘开关升起千银阶的左栅栏。往前到千银阶发现右上角的栅栏阻路，先往左下角到水璧堂前往下走到铁之密间，用神秘开关打开千银阶的右栅栏。回到千银阶往左上到西玄玉回廊，找到锡之密间扳拉杆升起水璧堂中的浮板机关。再由千银阶往右上到东玄玉回廊，沿着它来到水璧堂中，穿过去到龙珠阁见到献帝刘协，他正被暗行七众的卧底威胁交出赤龙珠，海棠冲出去将两名护卫解决，又挡住几名暗行七众的门人，就在这时瑶甄和夏侯翎出现，海棠于是拿起赤龙珠，带着献帝一起逃离。

到左边的钢之密间打开关，水璧堂后的机关升起，离开龙珠阁往水璧堂后，海棠擎剑要杀献帝报灭门之仇，原来她是谏议大夫之女，就在这时楚歌和瑶甄赶到，献帝即刻昏倒在地。救起皇帝前往黄金甬道后段，穿出去来到豪华的嘉德殿，为了给皇帝和海棠医伤，楚歌奉命去请吉平先生。

回到嘉德殿的左客房找宫女青青谈话，得知海棠出宫去了，楚歌于是前往天子房找皇上聊天，在门外听到海棠的说话声，于是跳到屋顶偷听海棠与献帝的对话，不小心跌入房中，在海棠离去后，楚歌和刘协在房中闲聊起来。

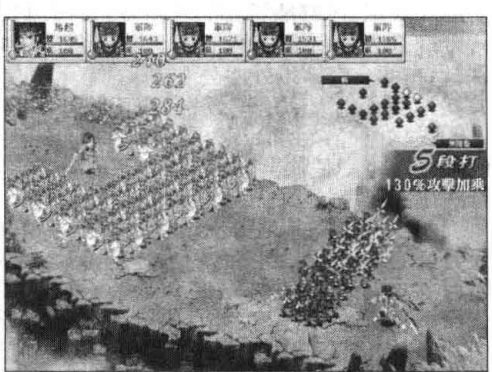
海棠在宫外等了半晌不见楚歌的身影，于是寻到嘉德殿见到献帝和瑶甄兄妹。曹操和郭嘉上殿，献帝要他们释放张辽和韩靖。这时信使来报袁术攻打徐州，吕布身困城中，瑶甄和曹郭二人言语冲突，自称身体不适离殿，楚歌和海棠见状忙追了上去。

来到建安宫外见瑶甄在和刘备说话，得知韩靖和张辽已被释放，韩靖已返回徐州，楚歌于是和瑶甄海棠等人前往镇江找孙策增援。来到吉平屋见献帝正和吉平先生谈话，从献帝手上得到金翅鸟炽锦和赤龙珠，从吉平先生手中得到木石人旱磊，海棠则得到古神残卷之二。从此主角可利用炽锦和旱磊得到飞行和寻找矿脉的能力。

镇江是一座水城，渡水来到将军府外得知孙策将军病了，进入将军府与孙权说话，得知孙策忽然陷入昏迷，楚歌怀疑是张祭做的鬼。众人跟随宋知前往西边的别苑，刚刚触碰大门，四周忽然燃起大火，杜晏及时赶到使出术法将火熄灭，随后一名女子出现与众人激斗。取胜后得知她是孙策之妻大乔，刚才使用的是护凰血族的法术，她为了阻止孙策自立为王的野心才使之患病。正说话时，孙策被杜晏救醒来到大厅，向大乔诉说心事，众人则前往客房休息。

第二天来到大厅，得知孙策已前往将军府，夏侯翎这时对杜晏的身份产生质疑，杜晏则轻描淡写的表述一番。来到将军府见到孙策和周瑜，得知袁术已在淮南称帝，周瑜主张借机讨灭之，正合瑶甄借兵之意。

一行人来到寿春，在密林中遇到刘备，他已获献帝旨意前来助战，只是袁术军已占据炬火台，使汉军乱了阵脚自相残杀。往前到飞叶折道左遇到桥蕤，一番混战取胜后，沿飞叶折道左→燕回谷西→北炬火台，将宠物切换到炽锦，由崖顶飞落底部打雷薄和陈兰的奇袭之阵，攻上炬火台点燃火把，北炬火台交由周瑜把守。由丝罗崖西到燕回谷西前往南炬火台附近，从炬火台射来如麻的箭矢，马超如神兵天降挡住箭雨，楚歌不由开怀大笑。破了奇甲阵和马超细叙别后情形，得知他和姬风约在此地比武，但姬风使用言魂术取消了比武，令马超大为光火。由山崖飞到附近的山丘上，再直接飞往南炬火台的顶部，点燃火堆后将炬火台交由关羽镇守。



马超与姬风召唤的仙兵对战

占取两座炬火台，往前到飞叶折道右→燕回谷东→旧商道后段→丝罗崖东，在丝罗崖东打袁术上将陈纪，再往雁回谷东到江亭，在这里遇到袁术和张祭，打败张祭得到蓝灵石（帝苑升4级道具）。

第五回：天若虹桥访公主 浮月竹林得古镜

寿春大捷，献帝在许都向诸雄封赏，马超离队继续寻找姬风，楚歌一行则返回许都皇宫，在途中遇到张辽，得知韩靖在冷风亭相候。来到冷风亭，韩靖告戒楚歌不要卷入汉室的权力之争。来到嘉德殿，见吕布和韩靖突然冲上殿阶挟持献帝和公主，原来吕布便是七众之一，搏取献帝的信任完全是为了赤龙珠。郭嘉赶来交给楚歌，拜托他交

第六回：破冰萧关忆故梦 散魂姬风涉古陵

给镇江的周瑜，夏侯翎闻听抽身离去。来到建安宫外追上夏侯翎，楚歌、海棠等人商量要一起潜入徐州救皇上和公主。

来到徐州没有打听到线索，于是众人来到客栈休息，到了半夜楚歌辗转反侧，便决定趁夜色前往将军府打探动静，这时听到隔壁开门声，来到隔壁房间调查得到一封海棠的信，她已经先动身打探情报了。

来到客栈外见杜晏挡住夏侯翎的去路，三人商量决定一起前往将军府。在府门外打倒纪浩，进入大殿受到韩靖的阻拦，楚歌无奈与之战斗，落败后楚歌等人被押入水牢。在看完吕布与海棠和巫宸的对话后，海棠走在前往客栈的路上，发现身后跟纵的士兵，于是到客栈用酒将士兵灌醉，然后到城中寻找火药。火药分别放在五处：客栈门外、杂货铺旁、广场阶梯旁、城楼阶梯旁、城门士兵身后。找齐火药后来到绮香楼，将看守的士兵诓进去灌醉，进入房间召集绮香楼的伙伴们帮忙，埋炸药并解救楚歌一行，自己则潜入将军府解救皇上和公主。在将军府外打败守卫，得知皇上和公主已被转移它处……

在长安城外遇到可爱的精灵蜜儿和青凛

被困水牢中的楚歌一筹莫展，不久泓口的水流灌注水牢，还好绮香楼的牡丹及时赶到将大家救出。回到客栈发现众人的行囊全然不见，这时海棠赶来说若不交出赤龙珠，吕布便会在广场处决公主。

来到人山人海的广场，吕布正要处决公主，这时刘备和郭嘉的人马已经杀到徐州，再加上将军府的火药同时爆破，徐州已乱作一团。楚歌上前用赤龙珠和吕布周旋，瑶甄被身上的护符送往天若宫，还好护凰血族的人赶到将诸人救出。

为了寻找公主，楚歌一行前往镇江将军府找周瑜打听前往天若宫的方法。来到将军府大厅与士兵潘镐谈话，得知宋知与暗行七众勾结谋害孙策，并夺走了玉龙玺，周瑜应吕布之约前往徐州也负伤归来。前往孙策别苑大厅，与孙权对话后进入主房，看到周瑜正在探望病重的孙策，回大厅与周瑜详谈，得知他原是暗行七君之一，并得知小乔有前往天若宫的方法，正谈话时小乔步入大厅，与周瑜和好如初，并交给楚歌一张地图。出门时大乔追了出来，杜晏提醒她孙策将有大劫。

来到飞仙隐道用炽锦飞到虹镜云道，这里有各色的踏板和虹桥，先将宠物切换为青凛，到右上角拿隐藏的红岚镜，走红岚道拿橙岚镜，走橙岚道拿黄岚镜；走黄岚道拿绿岚镜；走绿岚道道拿青岚镜，走青岚道拿靛岚镜，走靛岚道拿紫岚镜，最后由紫岚道一直飞到天若宫前庭。

在前庭被宫人阻住，声称姬风被逐出师门，随后司马懿出现率众进攻过来，战斗中司马懿要用禁术捉拿楚歌一行，还好莫千千和苏童颜赶到劝止，争论中水镜先生司马徽和长老窦磐出现，水镜说公主瑶甄正在西院休息。

来到西篱院见瑶甄正与徐庶说话，瑶甄的对话选项会影响好感度。瑶甄向徐庶询问姬风的下落，得到一只纸鹤。离开天若宫用纸鹤找到浮月桥，穿过清月竹林、辉月曲径和晓月步道到摘月梯，宠物切换成玄刁跳过山崖，找到一面返古星魂镜，传说它能令人回到过去，夏侯翎声要将它修复，拿到镜子后四眼翁出现，言语中流露出对蜜儿的恐惧，原来他是照顾蜜儿的鬼界书吏，他饮酒失误误将狱鬼王的妹妹蜜儿弄丢了，正说话的时候狱鬼王和牛头马面出现了，打退牛头马面后狱鬼王要亲自出手，却遭到蜜儿的劝阻，四眼翁和楚歌由此逃过一劫。

往前来到风秀居找到姬风一家，这时才知姬风早已成家并有一对子女。瑶甄向姬风道谢救命之恩，并向请他指点汉室的去处，姬风说吕布已血洗萧关，曹操也被张祭的术法困在城中，决定离家相助。先回房睡一夜，第二天在院里看到夏侯翎向姬风询问修复返古星魂镜之道，姬风警告她将付出极大的代价。

在姬风加入后离开风秀居，前往萧关营救刘备。萧关位于洛阳和小沛之间，进去后发现气象被五旗逆转变成白茫冰雪一片，楚歌嚷着要向姬风学习结印，这时要玩结印的小游戏，完成后打败一只魔物得破冰锤，用它敲碎冰壁找到两个冰洞和冰晶险路入口。在冰洞甲里找到张飞，然后前往冰晶险路打金玄门，打败守将救下夏侯□。前往八方冰道，这里有四个路口，往右下角的小八方到冰洞丁找到刘备和关羽，等刘关张三人离去后打木玄门。回到八方冰道往左上小八方打土玄门，往幻冰谷左段打火玄门，再往八方冰道的寒冰林西打水玄门。在打完五旗后会在八方冰道出现藏雪道的入口。在藏雪道找到张祭和韩靖，张祭被打败后，他施展起术法将众人送到一片密林之中。

往前望到夏侯翎的身影，追到木屋看到夏侯申和小时卧病在床的夏侯翎。由小桥右道往崆峒幽径→崆峒幽林，在这里看到夏侯申和夏侯翎的身影，姬风说众人被困在夏侯翎的童年记忆中。追到黄石梯和翻天岩，夏侯申请求另一位杜晏将自己的阳寿送给垂危的女儿。回到小屋见杜晏将小夏侯翎救醒，而夏侯申却抽身离开。来到崆峒幽林，见夏侯申的魂灵逝去，夏侯翎认为杜晏是杀人凶手一路追过去。

回到山里见小夏侯翎被大火围困，杜晏上前将火熄灭，她认定杜晏是杀父凶手，誓要报仇到底。夏侯翎的心结须杜晏来化解，在一番争执下夏侯翎一箭贯入杜晏的前胸……众人被护凰三使救出阵法，得知冬使竟是沈嫣，韩靖见状逃走。

带着垂危的夏侯翎和杜晏来到许都，在吉平先生的诊治下夏侯翎恢复体力，而杜晏还在沉睡不醒。离开吉平屋，楚歌来到客栈花600两买来三坛好酒，这时天若宫的秦永（司马懿假扮）送来水镜的书信，得到密函和天烙之印。

在得到宠物后会玩到变身的小游戏

刚出客栈便遇到瑶甄，说刘备和姬风等人都前往嘉德殿喝酒了，这时前往崆峒山的林间小屋，将买来的三坛酒送给牛精崇患，它还要丹鹤草做为下酒菜，这种药草可到帝苑用化神树来变化生成，满足它的要求便可加入队伍了，修炼妖气之眼可发现地图上的隐藏敌人，至此所有的宠物收集齐全了。

来到许都的皇宫见瑶甄正和姬风说话，楚歌上前将秦永送的书信交给姬风，姬风看完信打算前往洛阳西郊封印蚩尤的魂魄。来到嘉德殿见曹操和刘备、郭嘉商

谈局势，目前吕布已移师下邳，准备凭泗水之险背水一战。

楚歌喝醉后回到客房休息，醒来与宫女青青对话，选项会影响海棠和瑶甄的好感度。来到冷风亭见海棠正在阅读古神残卷，她觉得自己的梦境与残卷上的故事有莫大的联系。交谈后楚歌和海棠一道来到吉平先生家，将孙策已死的消息告知杜晏。这时负伤的秦永出现，楚歌才知道信中被司马懿下了散魂花毒，目前姬风的情形十分危险，楚歌决定动身前往洛阳救姬风。来到城门口遇到夏侯□，与夏侯翎尽释前嫌加入队伍。

进入洛阳城四处打听姬风的下落，来到东巷看到真平道士将红夜和白桦用咒法定身，楚歌上前将道士打跑，得知他们两人也在寻找姬风，于是红夜和白桦加入队伍。一行人来到西郊的洛阳栈道，沿西险道→东险道→西山道→西曲道→东曲道→东山道→神仙湖，在湖面看到姬风的幻影，得知他已进入幽墀古陵，为了防止楚歌等人涉险他已将陵墓入口封住。

楚歌拿到神仙湖水后，红夜和白桦前往天若宫向水镜求助，楚歌一行则前往下邳协助郭嘉对付吕布大军。按原路返回到栈道入口遇到白衣将赵云，得知他也是前去救姬风的，不听楚歌劝阻执意闯进深山。

第七回：白门楼吕布殒命 白马潭楚歌罹毒

曹操要挟天子以令诸侯

来到下邳见沈嫣和郭嘉谈话，沈嫣对楚歌的态度有着明显的冷漠，只言片语后便转身离去。从郭嘉口中得知汉军已占上风，楚歌不由担心起韩靖的安危，接下来受郭嘉之托，楚歌和同伴一起前往破坏泗水之源。走沿林弯道前段→□叶坡东→泗水径右→泗水源，杀掉高顺后遇到召德村蔡婆婆的儿子，不料夏侯□上前将两人杀死，楚歌语出责怪，夏侯□愤怒离队。

破坏水源后，楚歌怀着悲伤的心情将蔡氏兄弟埋葬，这时海棠会哄楚歌开心，对话选项会影响海棠和瑶甄的好感度。往回走到□叶坡东见刘备和张飞被陈宫等人围困，赵云如神兵天降和楚歌等人一道突围。张飞护送刘备离去，楚歌一行回到沿林弯道前段，使用化印兽的游泳能力沿水道前行，沿泗水水道→□叶坡西→泗水径左→张辽营帐走，在营帐前遇到挟持献帝的张辽，打败他后得知韩靖已和吕布前往白门楼，护凰血族的人将要在那里放火。

沿原路返回泗水水道游往沿林弯道后段，在这里刘备建议向马超借赤兔马，往前来到陈宫营帐找到马超，爱憎分明的马超不肯让楚歌去救韩靖，并上前打了起来。战斗结束后马超动身找姬风，而楚歌则顺利得到赤兔马。由沿林弯道后段来到英雄坡，往前就是白门楼了，此时吕布将青龙剑和玉龙玺交给韩靖，让他日后投靠袁绍以图霸业。来到白门楼，楚歌和献帝一起登上城楼见穷途末路的吕布，打败他得到金灵石，帝苑升五级的道具。最后吕布死于青龙剑下，巫宸护送韩靖前往冀州投奔袁绍。

回到许都后楚歌将赤龙珠交还献帝，决定退隐山林远离战争和杀戮。离开皇宫来到客栈找沈嫣，将要回召德村的事告诉她，沈嫣加入队伍。回到皇宫的左客房看到夏侯翎和杜晏有趣的一幕，接着海棠会问楚歌，沈嫣回来开不开心，回答选项会影响好感度。楚歌思前想后地睡不着，半夜离开房间到中庭听到瑶甄和献帝的谈话，原来瑶甄一直在喜欢自己，只是她放不下身上的责任。第二天来到嘉德殿，献帝封召德村为节义之村，瑶甄也在献帝的安排下与楚歌一起回乡。

回到召德村发现破败不堪，村人惨遭屠戮，回到家里发现暗行七众的旗帜，娘亲已然不知去向，楚歌决定重返许都协助皇上铲除暗行七众。回到许都在街上被曹洪的人马围困，说楚歌密谋杀害曹操，取胜后跟随夏侯□到将军府找郭嘉谈话，得知他设的连环妙计，吉平先生为此甘愿受戮。接下来楚歌受命前去破坏袁绍的地脉风水，赵云上前推荐卧云榻的诸葛亮来寻找地脉穴位。

离开将军会前往碑亭，在这里看到献帝正在祭拜吉平先生，楚歌等人上前言谈间，空中浮起点点的萤火，似乎吉平的魂魄留恋人间。献帝劝楚歌谨慎行事，并将赤龙珠再次交给他保管。

一行人离开许都到卧云榻下，由清露山腰和彩溪径左都可抵达出云道，再往前便是八卦阵，附近遇到一只白狐狸(百□)，楚歌见了正思忖将它剥皮卖掉，不想它变化女娃的形貌进攻过来，取胜后百□哭泣不止，诸葛亮和糜香现身将楚歌等人困在八卦阵中，还好赵云上前解释才脱身前往孔明居。瑶甄向诸晚亮询问人和之脉之地，得知袁家的风水地脉在白马寒潭。

来到白马寒潭看到关羽和沈嫣说话，将郭嘉的计策告知，关羽和沈嫣加入队伍。由寒潭入口到二柱泉晶间→清粼深潭北曲→碧水洞天北，在碧水洞天北用暗器打败镇守的颜良得到右虎泉晶，再走二柱泉晶间→清粼深潭南→碧水洞天南，在此打败文丑得到左虎泉晶。回到二柱泉晶间，将两枚泉晶放到晶柱上打开金珊瑚门，走金珊瑚门→银珊瑚门→翠波中道拿白牙泉晶，到四柱泉晶间→玉寒渠→地脉泉眼打败汨罗，这时袁熙现身攻击沈嫣，楚歌上前护住沈嫣，袁熙无奈抽身离去。

第八回：破五旗兵捷官渡 访四使足履幽州

海棠的暧昧态度使楚歌大吃一惊

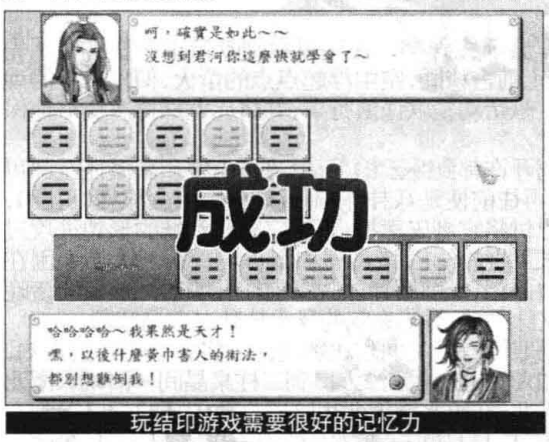
楚歌身上中了汨罗的奇毒，一行人回到许都寻求解毒方法。瑶甄回到嘉德殿见献帝，然后将楚歌送至左客房，瑶甄和夏侯翎前往城外寻求解药，海棠在为楚歌逼毒的时候恍惚间来到帝苑，得到古神残卷之三和聚生珠。

楚歌醒来见到华佗先生和诸人，此时身体已恢复如初，接下来前往将军府找夏侯□商讨官渡之战的事情，受托前往城中收集粮草。三名士兵分别在将军府外、街头艺人旁、城门旁，找齐粮草后与夏侯□和马超等人一起

前往官渡。

在官渡见到郭嘉，楚歌一行接到新任务，前往巨鼓台寻找句钟鼓锤，使用当年黄帝的巨鼓来振作战士的士气。走落马峡右道→是非坳→临风谷南，在这里会遇到护凰血族的秋使和冬使，从她们手里拿到句钟鼓锤。走是非坳→石牙道前段→攀山险道右→巨鼓台，登上巨鼓台打败袁尚，插上曹军大旗击响巨鼓，激战中的曹军士气大振。

回到是非坳遇到周瑜得知郭嘉先生病倒了，楚歌受周瑜之托前往乌巢夺取袁军的粮草。乌巢位于官渡的南端，走是非坳→碎甲道前段→乌巢藏粮处，在这里打败袁熙，楚歌点燃粮草。回到是非坳，走是非坳→攀山险道左→五旗阵，在这里遇到巫宸，击败他召唤出的五旗之阵，月姬赶至与巫宸交手，不想巫宸却闪走了。往前到仓亭险谷遇到韩靖，楚歌与往日的兄弟展开对决，取胜后得到黑灵石，它是帝苑升级至六级的道具。这时山谷被火药炸毁，在韩靖的帮助下，楚歌一行人得以逃脱。



玩结印游戏需要很好的记忆力

回到许都的碑亭，与沈嫣谈话后前往皇宫嘉德殿，献帝要给楚歌和沈嫣主婚，海棠则决意要离开队伍回到百花楼，楚歌追出去找海棠谈话，得到小棠特制钱袋。海棠离去后和沈嫣一起回客栈，此时献帝被蒙面女子挟持，而海棠则将通行手谕交给袁熙劝其离开，沈嫣赶到执剑重伤海棠。

楚歌被灌醉后终于苏醒过来，正要前去找海棠却遇到报讯的士兵，赶到将军府见曹操和郭嘉，得知皇上和三龙宝器被人抢走了，众人都认定是海棠所为，而楚歌却不以为然，决定再去寻求诸葛亮的帮助，但南阳一带山林被焚，只好答应和沈嫣一起前往幽妍岛。

幽妍岛在东海之中，在大地图找到谜之高人由他身旁下水，沿河道一直游到东海，建议多用键盘操作，否则上不了岸。进入幽妍岛后要去拜访其他三使，拿到四使之钥才能见到月姬。前往春之庭找春使春铃得到寻找白貂可可的任务，这时前往樱兰庭在水池边找到可可，回去交给春铃得到春之钥。前往秋之庭找秋使秋裘得到取四份樱花种子的任务，时限是90秒，拿到后回屋交给秋裘得到秋之钥。由樱兰庭往夏之庭看到有火焰阻路，杜晏将火焰熄灭，打败随后出现的夏使夏湄得到夏之钥。前往冬之庭与沈嫣谈话，问题答案是4：司马相如、4：凤求凰，到屋里拿到冬之钥。由冬之庭和夏之庭都可达绯炎庭，进屋找月姬谈话，她解除外面的樱阵。

第九回：飞凰宫魁魅附体 雷泽台仙匕离魂

沿着赤炎廊走到幽妍壁见到何后，原来是她抓走献帝并将召德村屠戮的，官渡的落石和卧云榻的大火也是她所为，楚天拿起青龙剑朝何后刺去，脸上浮现鳞纹，何后认出他就是当年的儿子刘辩。就在幽妍壁崩裂的瞬间，瑶甄回忆当初与刘辩在冷风亭相会的一幕。瑶甄醒来身在许都皇宫里，来到嘉德殿得知楚歌就是六年前的刘辩。

楚歌醒来发现在飞凰宫何后的房里，听何后细说儿时旧事，仍不肯认定她就是生母，于是打算尽快离开此地。来到青锋之廊西遇到沈嫣，楚歌对她怨恨之极，深悔当初没有留下小棠。由左偏殿进入何后房，准备打败何后离开这里，不想出现一只魍魉王，说只要失去真龙之气便可留住想要爱的人，随后黑雾笼罩身体，楚歌倒在地上人事不醒……

许都的瑶甄不久接到少帝谕令，决定前往永安飞凰宫救出楚歌，来到城门受到杜晏的劝阻，在他和夏侯翎的陪护下往碑亭散心，在这里海棠和韩靖出现，原来海棠危难时被洛阳温青所救，韩靖已经痛悟前非，决定和众人一起拯救楚歌。

这时士兵来报，少帝刘辩（楚歌）已闯入许都，五万曹兵在弹指间被他消灭。来到城里见刘辩正要杀掉施展龙气杀掉献帝和曹操，众人只好放手一搏，落败后关羽、张飞和赵云现身抵挡攻袭的龙气，这时红夜和白桦忽然出现，祭出法阵将诸人传送至江东。此后少帝刘辩复辟，诸侯或死或降，神州势力一分为二。

瑶甄等人在镇江将军府与献帝和孙权周瑜谈话，在周瑜的带领下前往别苑见夫人大乔，得知何后与魍魉王订下契约，两者合为一体，大乔建议回到过去来阻止何后与魍魉王订下契约，海棠立即想利用身上的返古星魂镜。

离开别苑前往客栈，见杜晏在与红夜和白桦说话，白桦道出无界缝隙有位绿萝女仙，长年收集云魄和霓精，或许会有修复返古星魂镜的办法。在客栈的山字房找到刘备，瑶甄拜托他保护献帝。回到将军府向献帝等人讲述前往无界缝隙的事，接下来可邀请周瑜或其它城中的将军加入队伍。

回客栈找红夜和白桦，一行人离开镇江来到无界缝隙，沿无界异树→右树道→左莲台，跳到最大的莲台上遇到胖熊妖老大，打败它前往左莲蓬，在这里将七颗巨莲子（怪物掉落）放入莲蓬的洞里。返回无界异树，找到另外的中莲台和右莲台，每个莲台各放入七颗巨莲子，完成后三色走道开启，沿着它进入绿萝仙居，绿萝女仙不由分说上前便打，取胜后女仙将镜子修复，并说此镜只能在阴阳两极兼具的地方使用。

到那里给这只牛精找酒喝呢？

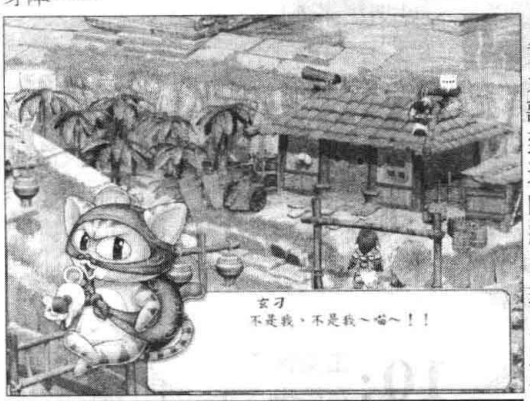
接下来要去寻找灵取匕首，以使楚歌的灵肉分离，海棠建议前去找洛阳温青的匕首的下落。来到洛阳的温宅外苑，温青约定和海棠单独谈话，海棠见到温青拿到灵取匕首。一行人回到镇江将军府，瑶甄将事件经过告诉孙权，得知濮阳有双极台，是当初张角作法的祭台，是为两极兼具之地，正说话间诸葛亮到访，将吸雷针的图纸送给郭嘉和周瑜，正好用来对付少帝的雷击。瑶甄受托前往城中征集铁块，分别找唐三娘、万爷爷、于百谈话可拿到三份铁块，再找杂货铺的铁匠李服谈话完成任务，一行人前往别苑大厅的客房休息。

三日后，吸雷针已经制作完毕，瑶甄等人决定赶往濮阳雷泽放置吸雷针，路上从诸葛亮的手上拿到八卦阵书。来到雷泽后，走雷泽入口→雷泽西曲→赤雷台；雷泽西曲→毒瘴谷→青雷台；雷泽西曲→雷泽断桥→玄雷台；雷泽断桥→无回沼泽→荆棘道→雪雷台；将吸雷针安装到四座台

子后，一行人往双极台出发，它在无回沼泽的尽头。在双极台上见到少帝刘辩，众人皆被他挫败，就在他要大开杀戒的时候，海棠历数过往种种经历吸引刘辩的注意力，趁机用取灵匕首隔离他的灵肉，将他的灵魂带入返古星魂镜中……

第十回：奈何桥执手死别 黄泉海欢颜重聚

楚歌恍然来到永安皇宫外，想起经历的一切竟如玩笑一般，紧紧地拥住海棠不肯放手。和伙伴们对话之后，一行人进入永安宫看到何后和刘辩被李儒逼饮鸩酒的一幕，这时魍魉王出现，楚歌阻止夏侯翎射杀何后，反而给她喝下神仙湖水。上前打败魍魉王还是没有阻止它和何后合体，楚歌不忍杀死生母，为了防止悲剧的发生举剑刺向自己的身体……



在屋顶找到偷盗的小贼

众人来到黄泉海寻找化为鬼魂的楚歌，走黄泉海到三途川渡头遇到四眼翁，向他借来渡魂船走夜慢川→鬼城东郊→中却川→深落川→三生石→忘川之东→奈何桥，途中要打败牛马羊三使。在奈何桥追上楚歌，接着是与孟婆的战斗，孟婆有很多化身，行动与其他不同的便是真身，打败孟婆后狱鬼王出现，与他的战斗必败，海棠于是要求和楚歌一起过奈何桥，结果自己整碗的忘川水喝下，一把将楚歌推回桥头，自己孤独地走过寂黑的奈河桥。

数日后，楚歌一行人回到许都皇宫，他再次失去过往的记忆，看着瑶甄和夏侯翎神秘的表情，不觉跟踪到冷风亭偷听她们和韩靖的对话，不觉对自己的身份产生疑问。从身上的钱袋中找到小棠写的书信和一把钥匙，于是应约到长安百花楼海棠的房间，从柜子里拿到古神残卷、海棠纸花和小棠笔记，从笔记里回忆起他和海棠的种种经历。

楚歌得悉种种经历，于是来到帝苑请求黄帝恢复了他的记忆，这时瑶甄等人找来，楚歌和他们一道准备前往飞凰宫了断一切。离开长安城往大地图的下方走，在灰色的崖边便可使用炽锦飞往飞凰宫了。走凰阁入口→魍魉死谷→阎鬼之门，在这里遇到夏使夏湄，将她打败竟化作一团凄艳的火焰消散，继续走千夜曲道，这里有三条岔路，右下往阴月梯右→双月东塔，在这打败春使春铃；走左边的阴月梯左→双月西塔，在这打败秋使秋裳；走千夜曲道→四罗之庭，在这打败月姬，继续走青锋之廊东→青锋之廊东曲→右偏殿，在这里找到奄奄一息的沈嫣，最后沈嫣倒在韩靖的怀中死去。走右偏殿→凰阁之梯→飞凰正殿，在这里遇到被魍魉王附体的何后，分别击败何后和魍魉王，楚歌为救何后将三宝龙器送给魍魉王，可是他不能吸收，鬼狱王出现将魍魉王捉回鬼界，而三条龙气分别贯注在远方的孙权、刘备和曹操身上。

吕布辕门射戟救出刘备

一切结束后，楚歌决定前往鬼界的黄泉海畔等待海棠。云空（杜晏）和道天（巫宸）的赌注也结束了，汉朝终不能摆脱覆灭的命运，两人最终在神树结成水炎双生果，应龙之鳞和女魃之发融为一体。瑶甄决定拜入华佗门下四处行医，夏侯翎一直踏遍群山走上修仙之路。

黄海泉边的楚歌，默默地折起海棠纸花，那些纸花竟会在瞬间绽放，此刻海棠踏波而来，两人深情地拥抱在一起……（Good End）

秘密关卡：UJ热血学园

进入方法是将帝苑升至六级，收集赤灵石X5，灵气值≥9999，使用化神树→具现→玄物→UJ学园门票。等游戏结束看完开发人员名单，这时系统会询问是否即刻体验极致恶搞UJ学园，回答：进入UJ热血学园。

听完谜之音的介绍，楚歌和韩靖身在召德村的望星崖，瓶儿跑来说海棠和沈嫣可能被魔王捉走，等瑶甄、夏侯翎等人归队后，一行人前往徐州找吕布，在将军府门口给张辽10000两，进去找吕布和巫宸谈话，得知周瑜和孙策收藏了魔头，对话结束将宠物切为牛精，进右边将军房打女王菁，取胜后到左边客房找到谜之小X天分身1。

于是调头赶往镇江，在别苑听孙策和周瑜的谈话，到主房找到小X天分身2。接着前往许都将军府找郭嘉，根据他的提示前往嘉德殿，临走时在楼梯房找到小X天分身3。来到嘉德殿找肉球达人挑战2D魔头群，取胜后与献帝对话，得知有一批魔头前往天若宫去了。

在射日坡与敌军作战

在天若宫前庭遇到司马懿等人，到后面与绿魔人对话开始挑战3D魔头群，到西篱院打败秋二娘，再往东篱院打第三号改造人，拿完宝物再找司马懿对话，徐庶提醒下一地点，临走时到大厅找小X天分身4。

来到浮月林风秀居找到程式魔头，打败他后到屋里找姬风谈话，得知卧云榻下的孔明知道讯息，与院里的丧彪谈话，他会拜托主角帮他找撒尿牛丸，它在企画魔头双刀火难那里，回报是大魔王内丹，最后到客房里找到小X天分身5。

来到孔明居遇到三个企画魔头，打败双刀火鸡得到撒尿牛丸，和白色伯爵会玩变身小游戏，与大蛇丸则玩结印游戏，难度较大。出屋找百口谈话，来到七星坪见到谜之小天天和伪·歌姬·口，想要找小天天谈话，须找回所有分身才行，之前收集到五个分身，最后到洛阳温宅去找，与温青谈话后来到帝苑找到分身6。

回到七星坪打败两个企画魔头，得知大魔头的所在已标注在地图上。在大地图找到坐拥美人湖，走唯我独尊梯→千古风流台打邪恶大魔王，取胜得大魔王投降书，任务结束。

幻想三國誌Ⅱ

--- 支线和物品收集大全 ---

文:王琮

支线任务是RPG游戏里重要的组成部分,可以说,缺少了支线部分的RPG游戏是不完整的,虽然我将这部分放到本期显得有些不太"厚道",不过,一次就将所有内容玩遍了,不是又没的玩了吗?好了,废话少说,开始介绍。

支线部分:

1:朱龙花

召德村里遇到哭泣的小叶子,说爹爹的病只能用朱龙花才能医治。来到帝苑后利用化神树转花医书,在具现→医里可变化出朱龙花,回村将朱龙花交给小叶子,队伍中每人得到50精元点数。

2:大盗江洋

在长安西边与采香谈话,得知她的屋子被贼人占用了,等楚歌等级达到11级以上便可去打下面屋前的大盗江洋,取胜后再与采香谈话得到赤灵石。

3:小鸡寻亲

在长安城两名士兵旁有两只小鸡,交谈后答应替它们寻找爹爹。之后前往洛阳找小鸡咕咕说话,它会问那只鸡的名字。后来到徐州再问小鸡兜兜,再到许都可找到公鸡毕毕和小鸡卓卓,原来它们就是小鸡格格的亲人,最后回到长安找小鸡格格谈话完成任务。

4:捉迷藏

将身边的宠物切换到荷叶仙子青凛,到长安客栈的菊字房可看到小孩腾腾(用其它宠物看不到),他要和楚歌玩捉迷藏,这时前往丽人巷百花楼的牡丹房可找到他,得到赤灵石。

5:小猪普普

在洛阳温它门口有一只肥肥的小猪,楚歌馋虫大动,上前捉到小猪普普。来到非常居找到非常夫人谈话,原来普普是她养的宠物,楚歌便说是关键时刻救下普普,夫人赠送100两做为回报。

6:古镜寻荒

在洛阳街上有个叫花子高甚,交谈可得长剑。声称若能为他找到灵气长剑,必会好生报答。带一把长剑前往帝苑,用化神树转化→书卷→召唤英招,和英招对话将帝苑升到2级,然后转化→兵加持LV1,再生成→兵→灵气长剑。带着它回到洛阳交给高甚,得到古镜寻荒。

7:寻药

在小沛村里遇到扫地的黄老,受托去找三味药物:制伤丸、大行气散和续命浆,前两者在城镇可以找到,续命浆可往帝苑用化神树的具现→医来变化,拿齐药交给黄老完成任务。

8:糖葫芦

在小沛县城的右上角找到练拳的文文,拜托楚歌送几支糖葫芦给倩倩。在陈婆婆屋里找到倩倩,将糖葫芦交给她后回去见文文,得到万年灵芝。

9:义犬缉盗

在徐州城里找杨婆婆谈话,得知她的钱被小偷拿走了,小狗茶茶也跟着不见了,楚歌答应帮她教训偷儿。来到街上找到小狗茶茶,它正在追踪偷钱的黄姑,打败黄姑得到500两。回去将钱还给杨婆婆,得到赤灵石。

10:玉灵簪子

在徐州的包家客栈与周安谈话,得知他在找一支玉灵簪子以了却大哥的心愿,楚歌答应代他寻找。来到绮香楼外看到桌上有闪闪发光的东西,调查后会出现土地神,得知他手上的簪子可增加对此城的护持,须鹰息枝来换。鹰息枝可到帝苑用化神术来具现,消耗80灵气值。回客栈将簪子交给周安,得到沙炎之魄。

11:洛阳恩公

在将军府外的屋子找子萱谈话,她拜托楚歌寻访在洛阳城的恩人,并将一封书信交给他。来到洛阳街道找展衍谈话,展衍自忖事业无成落魄如此,打算功成名就再见子萱。回徐州将消息带给子萱,得到开眼之魄。

12:失踪小妹

与许都的何守对话得知他妹妹何音被暗行七众的人带走,瑶甄答应帮他寻回亲人。后来到镇江在岳山客栈义字房会遇到何音,原来她是和暗行七众的门人钟拓私奔了。回许都将消息告诉何守,得到修罗闪。

宝物全搜集:

部分宝物是隐藏或放在屋顶的宝箱里，要获得青凛和玄刁后才能拿到。水中的宝箱要靠近按空格键来开启。

【召德村】沈侯大屋：布靴；蔡婆婆屋：100两；连家屋：行气散X3

【废坑】废坑右曲：150两、朱心X2、长剑；废坑右廊：100两、制伤丸X2、布衣；密房1：油袋；废坑梯道：行气散X4、金创药X3；密房2：布帽

【长安城】金创药、100两、行气散、活体露、万年灵芝、赤灵石、仙丹·霸方；云桑屋：大行气散；宁生殿：精工鞋；采香屋：生肌接续膏、云桑屋：大行气散

【潼关水路】水路前段：行气散、大行气散；中石洞：厚皮靴；右石洞：生肌接续膏；水直渠右：720两；水路曲道：活体露；水直渠左：甘露丹；水路阶梯后段：散毒丹

【洛阳】大行气散、雪灵芝、赤灵石；唐参屋：170两；非常居：蜀之药王；非常居内：生肌接续膏；巧巧屋：260两；高昌屋：活体露、明目丸；洛阳东巷：金创药；吴家客栈竹字房：行气散；温青居处：白桦弓、冥煌护符；别苑主房：仙丹·褪骨；别苑客房：1090两

【崆峒山】崆峒幽径：甘露丹、长皮斗篷、百年参、金色石、土色石、木色石、水色石、火色石；崆峒幽林：甘露丹；黄石梯：玄绫丹；灰石梯：蜀之药王、流星赶月剑谱、赤灵石；小桥左道：铁长统靴；

【小沛田地】制伤丸；谜之屋：30两、冰息扇；秋月屋：珍珠发饰、甘露丹

【小沛】朱心、赤灵石；许倩屋：赤灵石；陈婆婆屋：活体露、290两；葛家客栈西厢房：青铜靴

【射日坡】鸟啼浅坡：大行气散、蜀之药王；碧华坡东：蔽日千光剑谱；落阳道后段：女娲之戒、1000两、玄冥追魂秘笈；西炙谷：因陀甲、雪灵芝、琼丹、蜀之药王；碧华坡南：散毒丹、赤灵石

【徐州】朱心、仙馐；绮香楼：破枷符丸；城楼：穿云弓；包家客栈山字房：生肌接续膏；子萱屋：玄绫丹；将军府：神风万里鞋、200两、散毒丹

【许都】790两、琼丹；方婶屋：制伤丸；小霍理发店：60两；何守屋：赤灵石；吉平屋：百脉舒通散、赤灵砂；宁生殿：朱心、小无相掌精要、灵气短剑；辛培屋：玄绫丹；古黄金甬道的金之密间：白骨弓；千银阶：大行气散、太极道袍；铁之密间：生肌接续膏；水壁堂中：450两、蜀之药王；钢之密间：丧魂曲谱；铂之密间：玄绫丹；铅之密间：行气散、活体露；嘉德殿：仙丹、褪骨；

【镇江】百年参、障罗神咒书、琼丹、50两；凌隽杂货铺：690两；于百屋：玄绫丹；岳山客栈义字房：百脉传舒通散；仁字房：制伤丸；高爷爷屋：精钢盔；将军府：鹰眼石

【寿春】雁回谷西：朱心；旧商道前段：转生金丹；北炬火台：草上飞、甲肤膏；丝罗崖西：生肌接续膏；飞叶折道右：400两、蜀之药王；丝罗崖东：玄绫丹、690两

【天若宫】飞仙隐道：返魂咒书；虹镜云道：生肌接续膏、甘露丹；红岚道：橙岚镜；橙岚道：灵蛇之书、黄岚镜；黄岚道：暗狱破之书、华陀秘药、绿岚镜；绿岚道：青岚镜；青岚道：靛岚镜；靛岚道：紫岚镜；紫岚道：甘露丹；天若宫前庭：仙丹·鹤返；西篱院：玄武盔；东篱院：荒山石髓；天若宫大厅：琼丹、名琴·映波

【浮月桥】行气秘药；清月竹林：百年参；辉月曲径：皇龙剑气书；晓月步道：九天玉露霜、甘露丹；摘月梯：明目丸；风秀居：琼丹、仙丹·神通；客房：醒神丹

【萧关】冰洞甲：荒山石髓、万年灵芝；冰洞乙：华陀秘药；小八方：蜀之药王；冰洞戊：琼丹；火玄门：转生金丹；藏雪道：甘露丹；萧关尽头：火浣轻纱

【洛阳栈道】栈道入口：生肌接续膏；西险道：甘露丹；西曲道：甘露丹；东曲道：蜀之药王、神风头带、1200两；东山道：碧玉丝履

【下邳】泗水径右：万年灵芝；泗水径左：甲肤膏；北河边营帐：华陀秘药

【卧云榻下】百脉舒通散；彩溪径左：朱心；彩溪径右：玄绫丹；清露山腰：百年参；出云道：990两；八卦阵：制伤丸；孔明居：琼丹、八卦扇、华陀秘药；七星坪：朱华之弩

【白马寒潭】寒潭入口：天仙蟠桃；二柱泉晶间：蜀之药王X2；清粼深潭北曲：雪灵芝、五毒邪针、巫王虫X2、玄无金针；清粼深潭南：凤头珠钗；金珊瑚门：生肌接续膏；翠波左曲：转生金丹、甘露丹；银珊瑚门：荒山石髓；翠波中道：白牙泉晶、朱心；四柱泉晶间：1200两、落雷之书；玉寒渠：甘露丹

【官渡】落马峡右道：腾云长靴；是非坳：荒山石髓、生肌接续膏；石牙道前段：1200两、蜀之药王；攀山险道右：转生金丹、朱心；碎甲道前段：雪灵芝；攀山险道左：断肠之音

【幽妍岛】秋之庭：踏雪无痕；艾之族民小居：甘露丹、转生金丹；秋袭居：琼丹；春之庭：万众饥；芊之族民小居：旋龙翔舞仙衣；萱之族民小居：无敌战袍；春铃居：神弓·续长；樱兰庭：华陀秘药

【飞凰宫】青锋之廊西：雪灵芝；左偏殿：转生金丹；

【无界缝隙】右树道：甘露妙药；巳之小莲蓬：1532两；右莲台：九天玉露霜；右莲蓬：玉乳仙琼；中树道：禁书·阿鼻；中莲蓬：转生金丹；左莲台：华陀秘药、1000两；左莲蓬：2000两

【雷泽】雷泽断桥：百年参、雪灵芝；玄雷台：华陀秘药；无回沼泽：仙丹·霸方；荆棘道：玉乳仙琼、蜀之药王；北阴潭：甘露丹、三叉紫金冠；青雷台：麒麟靴；赤雷台：转生金丹

【鬼界】夜慢川：华陀秘药；中却川：玉乳仙琼、百年参；深落川：雪灵芝、转生金丹；忘川之东：仙丹·霸方、甘露丹；

【飞凰宫】魍魉死谷：至尊战甲；千夜曲道：转生金丹、大罗仙丹；阴月梯右：万年灵芝；阴月梯左：大罗仙丹；四罗之庭：雪灵芝；少帝房：百年参；青锋之廊东曲：华陀秘药；右偏殿：甘露丹；凰阁之梯：玉乳仙琼

地牢围攻2主线任务攻略

文:梦见

《地牢围攻2》是近来一款相当不错的角色扮演游戏，游戏中不但拥有多样的怪物丰富的装备，各种主线支线任务也是非常多的，而且游戏提供了详细的任务列表，每接到一个任务就会自动登录到列表上，因此玩家能够清楚的知道自己还有多少任务尚未完成，下面就为大家提供比较详细的任务攻略。游戏中的主线任务会用箭头在小地图上指明一个大致的方向，而支线任务虽然没有对应的箭头，但在接近任务目标的时候按 Tab 开启地图能够看见白色的星星标记，这些设定都是非常方便玩家进行游戏的。

主线任务

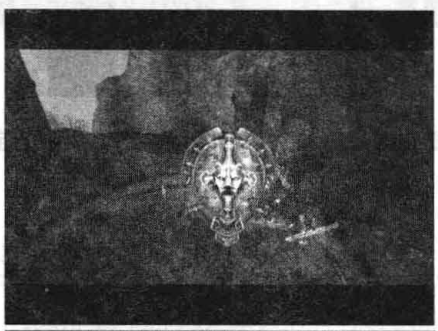
第一幕

第1章 葛瑞琳沙滩包围战

我和挚友德瑞分为了追求荣华富贵与增广见闻而背井离乡，并且成为了法帝斯军队的佣兵，这一次的任务是要帮助法帝斯军队夺取一件强大的圣物，除了知道圣物在附近的海岸神殿中受到树精灵的保护之外，我一无所知。

在接受了必要的战斗训练之后，我和德瑞分一起离开了营地，树精灵们为了保卫神殿，在营地外召唤了一个装满树叶杀手的大螺，我们要做的第一件事情就是破坏掉这个杀手螺，随后我们冲破树精灵的重重阻拦向着神殿的方向前进，但是德瑞分总有一种不好的预感，并且把他的勋章交给了我，还叮嘱我绝对不要让法帝斯拿走。

穿过隧道后我们终于到达了神殿，法师的冰冻术冻结了大门前的守卫，我们得以顺利进入到神殿之中，谁知道就在我们对抗神殿中的守卫时，卑鄙的法帝斯将武器对准了我们。



阿苏奈之盾的碎片终于被凑齐了

第2章 战俘

如果不是德瑞分在最后一刻挡在了我的身前，我早就死掉了，树精灵将我带回了岛上的村落伊露兰，并且把我关进了监狱，奇怪的是一个名叫恩岚的精灵请求典狱长善待我，虽然我不知道这是为什么，但这至少是一个机会。为了取回德瑞分的勋章，我必须向树精灵们证明自己不再为法帝斯军队服务，典狱长要求我从综合商店拿一篮磨刀石送到树精灵哨站去。

被抓的伊凡裘琳公主

拿着铁匠铺学徒特莉努给我的磨刀石后从伊露兰的北门出村，一名树精灵守卫会护送着我前往哨站，谁知道这个哨站已经被法帝斯的魔登士兵占领了，为了证明自己的清白我必须杀死所有的魔登救出被俘的树精灵守卫们。

第3章 魔登塔

打开牢房的大门之后典狱长瑟莉雅来了，显然她不认为我的行为能够被信任，于是要求我摧毁魔登在这附近建造的四座塔，同时她给了我返回伊露兰的传送石，这样我就可以通过各地的传送阵直接回到伊露兰了。

沿着地图的指示我找到了魔登的第一座塔，这里我再次救出了一名树精灵，在她的提醒下我用破碎的牢笼做了一支火把，在旁边的篝火上点燃之后成功的烧毁了魔登塔，而随后的三座魔登塔也被我用同样的方法摧毁了。返回伊露兰后，瑟莉雅终于决定放我离开，她让我去找大会堂的塔尔，以便取下我脖子上的服从之环，并且将勋章归还给我。

变成怪物的树精灵在正围攻一名老人

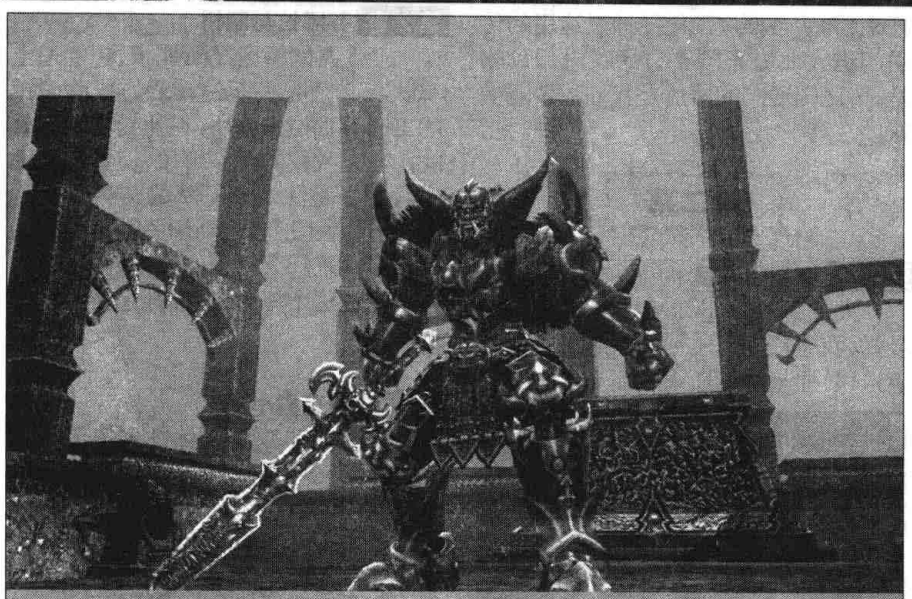
在我见到塔尔之后她告诉了我一个坏消息，我因为被丛林中的动物咬伤而感染上了可怕的瘟疫，据说精灵神殿中的圣水能够治疗这种瘟疫，看来我需要去试验一下这种说法的可信程度了。

第4章 瘟疫

通过传送阵我直接来到了西葛瑞琳丛林，穿过树精灵哨站之后我很快找到了精灵神殿，这里盘踞着大量的赫库，在消灭了三个最强大的赫库之后精灵神殿深处被封印的大门打开了，喝下圣水之后我并没觉得自己发生了什么变化，不过还是决定装一瓶给塔尔带回去。

塔尔希望我可以帮助她们受到瘟疫感染的姐妹，而我只想尽快回到自己的故乡，不过既然我们要去的是同一个方向，那么她想要作为我的向导我当然

地牢围攻2主线任务攻略


手持萨拉莫之剑的法帝斯

不会拒绝。

第5章 树精灵流放区

当我们到达位于东葛瑞琳丛林的树精灵流放区，正看见一位老人被一群感染瘟疫的树精灵攻击，得救之后老人自称是阿苏奈学者，并且告诉我法帝斯夺取圣物的原因，原来传说中的神器萨拉莫之剑落入了法帝斯的手中，他试图毁灭现在的世界开创一个新的纪元，但是萨拉莫之剑的力量被封印了，只有阿苏奈之盾才能破除这个封印，而法帝斯在海岸神殿中夺走的圣物，正是阿苏奈之盾的碎片。

听到这些之后我不禁为自己曾经帮助过法帝斯而惭愧不已，老人最后透露在穿过柯莱亚洞穴之后能够找到离开葛瑞琳小岛前往亚兰纳大陆的传送门，我迫切的希望能够尽早回到自己的故乡。

第6章 离开葛瑞琳小岛

在穿过东葛瑞琳丛林中狭窄的洞穴之后，我发现了自称是反抗军成员的斐克斯，在前往传送门的途中他的同伴感染了瘟疫，他希望能够和我一同去寻找是否还有幸存者活下来。进入到柯莱亚洞穴下层之后我们终于发现了一名幸存的士兵，但他仅仅来得及告诉我们东葛瑞琳沙滩上有恐怖的东西，之后就变成了怪物。

到达东葛瑞琳沙滩后我们发现了一个奇怪的红色巨大晶体，如果士兵和阿苏奈学者所言不虚，那么这个晶体就一定是岛上产生瘟疫的来源，我们必须将其摧毁。

往前走不远就看到了小岛上的传送门，阿苏奈学者居然先我一步到达了这里，从他口中我得知所谓的瘟疫根本不是一种疾病，而是因为生物被暗黑巫师释放的亡灵占据了身体，我们摧毁的红色晶体正是巫师散布亡灵的工具，奇怪的是除了我之外没有多少人能够看到这些亡灵，而且这些亡灵也没有来占据我的身体。我决定去协助反抗军，但至于所谓的维护世界和平，我想和我并没有太大的关系。

大法师用魔法破坏了道路

通过传送门我来到了炎热的阿苏奈沙漠，反抗军的队长苏瑟儿正在等待着援军的到来，很遗憾那些士兵都变成了怪物，但愿我们的到来能够弥补这个遗憾。

第7章 阿苏奈沙漠的秘密

反抗军正在寻找一件威力强大的阿苏奈武器，据说凶猛的沙漠种族斯卡守卫着能够找到武器的钥匙——四座石碑，而我要做的事情就是寻找这些石碑。

在反抗军营地外不远处我们发现了一个斯卡复仇石碑守护者，我尝试着和它进行一些沟通但失败了，我只好打倒它以取得第一座石碑——朦胧之碑，余下的三座石碑我也通过同样的办法拿到了，现在我需要找到古阿苏奈神殿的内密室并且放好这些石碑，这样才能找到隐藏地窖。

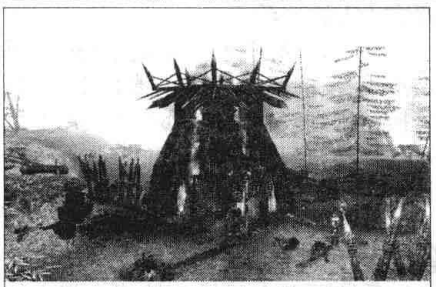
继续前进从阿苏奈洞穴进入古阿苏奈神殿，通过两个升降梯后我们来到了古阿苏奈神殿的内密室，当我把四座石碑安放好之后密室中央的石台上出现了一幅到消失的阿苏奈神殿的地图，同时出现的还有一面银镜，在我拿起这些东西之后，旁边一扇暗门开启了。

第8章 消失的阿苏奈圣物

从暗门回到地面后我发现自己位于阿苏奈迷失之谷中，沿着地图的指引我来到了阿苏奈洞穴深处，这里有几尊奇怪的雕像，除了一尊之外其余的雕像手中都有一面银镜，显然我拿到的银镜应该用在这里，接下来的事情就很简单了，根据地图转动雕像使得阳光照射到地窖的入口，这隐藏的神殿在我面前开启了。

神殿中没有任何敌人，我顺利的拿到了阿苏奈圣物，这时一个身影在我身边出现了，他自称是阿苏奈圣灵，并且说我是阿苏奈的后裔，而我的挚友德瑞分也同样拥有阿苏奈的血脉，他因为预见到了自己的死亡而把勋章留给了我。圣灵让我将圣物带到风岩要塞，只有将其放入蓝色的火焰中才能让圣物变成

地牢围攻2主线任务攻略


点火炸毁魔登塔

真正的武器，但法帝斯也开始行动了，我必须抓紧时间。

第9章 风岩要塞

返回神殿入口，阿苏奈圣灵为我开启了另外一条道路，穿过东阿苏奈悬崖就可以到达风岩要塞，但是法帝斯和暗黑巫师的领导者大法师先我一步抵达了这里，并且破坏了前进的道路。为了启动阿苏奈圣物我必须进入风岩要塞的内地窖，队长达斯里手中有一把钥匙，而另外一把在他副队长手中，拿着他给你的钥匙进入风岩要塞外地窖，经过一些需要魔力方块才能开启的铁门之后，我发现了已经变成怪物的副队长南尼克，杀死他是拿到钥匙的惟一方法。继续前进就是内地窖了，我找到了启动圣物的蓝色火焰，返回风岩要塞后达斯里用炸药炸开了拦路的石块，现在我们可以进入丝莉雅神殿了。

第10章 丝莉雅神殿

神殿中央是一座阿苏奈的雕像，这可能是将圣物转化为武器的关键，但在此之前我必须将神殿中的全部物清理掉，将圣物放在雕像手中后一股强大的能量释放出来消灭了神殿深处的所有敌人，现在我要去寻找放出亡灵的红色晶体。

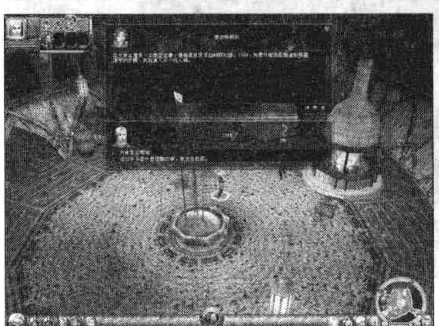
在神殿庭院中我们找到了红晶体，而破坏它的前提条件是干掉守护着它的三头蛇，左边的蛇头会喷出毒气，右边的蛇头会放出黑烟，还会引发小规模的地震，中间的蛇头会给两边的蛇头治疗，在集中火力干掉左边的蛇头之后我们转而攻击中间的蛇头，而右边的蛇头没有了治疗的支援也不在话下了。

破坏掉晶体之后达斯里带着士兵赶来，而法帝斯应该已经通过这里的传送门进入北方王国了，令我没想到的是，传送门通向的居然是我的故乡亚曼露。

第二幕

第1章 亚曼露城镇

大法师的攻击几乎摧毁了整个亚曼露，我必须向阿尔通会堂的撒尔伯长老谈谈，原来法帝斯来到亚曼露的目的


去大会堂可以找到铁匠全书

就是收藏在神殿中的圣物——死亡之艾纪斯，不过北方王国的伊凡裘琳公主将圣物带往反抗军的雪溪城堡去了，法帝斯一定会追击公主的车队，我必须赶上去。

第2章 芬娜拉与断桥

亚曼露的桥已经断掉了，想要追上车队我必须先去亚曼露北方找回城镇的工匠芬娜拉来修桥，在亚曼露北门外的山丘上我找到了芬娜拉，但看起来她对我曾经是法帝斯军队的一员非常不满，而且她正忙着启动伊莲露小岛的精灵水晶柱来扑灭村里的大火，我决定先帮她完成这个任务，这样她才会帮我修桥。

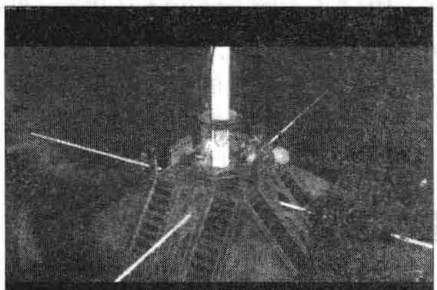
第3章 伊莲露小岛

穿过北斐露塔森林进入伊莲露小岛，塔克莱克人似乎拿走了水晶柱的折射水晶，我们首先要做的就是从岛上的塔克莱克人身上找出这些水晶。得到4个小水晶之后我将它们放在小岛的四个水晶凹槽里，并且转动凹槽让光线射向中央的水晶柱，在这个大水晶柱旁边的一个塔克莱克人尸体上我又找到了一块大水晶，现在我可以启动水晶柱了。

从天而降的大雨扑灭了亚曼露村里的大火，芬娜拉也修好了桥，现在公主的车队应该还在亚曼露南方的道路上，速度快的话我能够赶上她，芬娜拉也愿意和我一起出发。

斐凯斯正在举行神秘的仪式

地牢围攻2主线任务攻略


水晶柱被我们启动了

第4章 皇家车队

一路来到南斐露塔森林南半边的传送阵，受伤的车队驾驶米蓝椎尔告诉我斐凯斯抢走了死亡之艾纪斯，我要尽快夺回来以免落入法帝斯的手中。斐凯斯神殿外有大量的斐凯斯教徒，我觉得没有必要和他们说废话，直接杀进去好了，显然斐凯斯先知害怕我的到来，他带着死亡之艾纪斯飞快的逃走了。

第5章 斐凯斯与死亡之艾纪斯

一路上斐凯斯先知的追随者疯狂的骚扰着我们，终于在亚林斯峡谷中我们干掉了先知，并且在附近的山洞中找到了死亡之艾纪斯。但是斐凯斯的魔法让一棵树变成了巨大的树妖，坚固的树皮铠甲使得我们的战斗有些棘手，在摧毁掉为树妖补充护甲的树精之后战斗才显得轻松一些，最后我们得到了死亡之艾纪斯。

这时阿苏奈学者又出现了，他让我收集所有的碎片重铸阿苏奈之盾，不过在此之前我要先救出反抗军的首领伊凡裘琳公主，据说公主被关在阿苏奈墓地中，我需要穿过远古花园才能进入那里。

第6章 伊凡裘琳公主

我们穿过传送门来到了远古花园，北方王国勇士雷分的圣灵守护着阿苏奈墓地的入口，他要求我找到他三个兄弟的面具，在附近冰冷的墓窖中可以找到这些面具，如果我能带着面具回来，他就会允许我进入阿苏奈墓地。

在阿苏奈地下地下墓穴中我发现了一处升降梯，旁边还有四个拉杆机关，我注意到墓地的地面上很多地方都有这样的标记，于是按照标记的顺序转动拉杆，升降梯成功的升了起来。伊凡裘琳公主被囚禁在墓穴深处，看守她的是法帝斯的暗黑巫师，他一面召唤巨大的骷髅兵和我战斗，一面用水晶盾保护自己，我需要破坏掉这些东西才能伤害到他，一番苦战之后暗黑巫师被干掉了，伊凡裘琳公主也得救了。

第7章 雪溪城堡包围战

伊凡裘琳希望我赶去雪溪城堡以保护蒙蔽之艾纪斯，为此她给我开启了一条捷径，同时她也愿意参与到这次行动中来。当我们赶到雪溪城堡的时候发现魔登士兵正在向城堡发动正面进攻，我们只能从仆人进出的通道潜进去。

在游戏中面对的第一个 BOSS

穿过城堡仆人起居室进入城堡王座室，我成功的拿到了展示箱的钥匙，另一块艾纪斯碎片就放在展示箱里面，不过首先我要爬到城堡上层去见见城堡指挥官。

第8章 雪溪城堡包围战，续章

指挥官和她的士兵因为怪物的投石而无法移动，她要求我去干掉城堡顶部那些投石的怪物，在解决掉这些怪物之后我还要赶往庭院后面的北门和指挥官汇合，就在我到达北门的时候魔登冲了进来，不过这次进攻被我们顺利击退了。

魔登的一只塔龙出现了，惟一能够对付它的武器是城堡顶部的弩炮，爬上城堡顶部后我利用机关调整着弩炮的角度并且不断向塔龙发射弩箭，而塔龙也一直对着我们喷出烈焰，同时魔登士兵也不断利用投石车将硬壳刺怪抛射到城堡上来为我们制造麻烦，最后我们还是成功的击杀了塔龙。

指挥官把圣物室的钥匙交给我，装有艾纪斯碎片的展示箱就在圣物室中，突然红色的晶体从天而降，指挥官和士兵们都在幽灵的作用下变成了怪物。冲出重围之后我在圣物室中找到了蒙蔽之艾纪斯，没想到塔龙居然还没死，还撞碎了圣物室的墙壁将头伸了进来，不过现在它可没有能力闪躲我们的攻击了，很快被我们彻底消灭。

这时阿苏奈学者再次出现了，他告诉我第三块阿苏奈之盾的碎片在沙漠城镇卡拉席雅，并且给了我通往卡拉席雅的传送石，新的旅途又开始了。

第三幕

第1章 恢复卡拉席雅的供水

整个卡拉席雅已经被魔登占领了，

地牢围攻2主线任务攻略

并且魔登还切断了整个城镇的水源，镇民因为缺水丧失了力量与希望，卡拉席雅王请求我杀死看守着水源的怪物。从北门出去来到水教堂，我们成功的杀死了怪物亢斯，并且恢复了卡拉席雅的供水。

第2章 魔登首领

返回卡拉席雅后卡拉席雅王希望我还能帮助他一次，于是我们来到了魔登城市，打倒魔登将领之后我从他身上拿到了开启剑区的钥匙，之后我又依次进入了十字弓区、长矛区，最后拿到了首领区的钥匙，在拿到魔登首领的头颅之后我可以返回卡拉席雅了。

第3章 卡拉席雅反抗行动

在得知魔登首领死亡之后，卡拉席雅王决定发动反击，在帮助他们干掉城里所有的魔登之后，卡拉席雅王把预感之艾纪斯交给了我，并且告诉我最后一块碎片在暗黑巫师的手里，我必须进入卡达瑞矿场才能找到他，特鲁斯把一块通向卡达瑞沙漠的传送石给了我。

第4章 卡达瑞矿场

卡达瑞矿场是法帝斯开采红晶体的地方，在矿场入口处有四座魔法雕像，首先我需要破坏这些雕像，这样我才能顺利进入卡达瑞矿场。

第5章 卡达瑞矿场，续章

一个巨大的红晶体矿脉挡住了通往卡达瑞矿场下层的入口，一路扳动机关让装有炸药的小车沿着轨道滑下去，矿脉彻底被炸毁了。继续前进到卡达瑞矿场下层，从尽头的升降梯上去后我们来到了暗黑巫师峰，大法师丢下三个暗黑巫师来对付我们，虽然他们召唤出了幻影怪物塞荷兰斯，并且能够使用强大的法术，但只要不断移动来躲避进攻，杀死他们并不是什么难事，最后我得到了生命之艾纪斯。

第6章 阿加兰试练场

回到卡拉席雅后发现卡拉席雅王已经奄奄一息了，要重铸阿苏奈之盾必须设法找到传说中的阿加兰巨人，卡拉席雅地下有着被称为阿加兰试练场的古老密室，但开启密室的钥匙卡拉席雅水晶却在顾问凯纳斯手中。在我们要求凯纳斯交出水晶的时候他居然向我们发起了进攻，显然卡拉席雅王也是被他所害，在干掉他之后我们拿到了卡拉席雅水晶。

进入古老密室后我再次见到了阿苏奈先人，现在我需要打开水流并且清除掉水道中的障碍，当四条水道的水都能流进蓄水池的时候，通向阿加兰的传送门就会开启了。

第7章 阿加兰巨人

在阿加兰峰上我见到了阿加兰巨人的首领艾伦迪尔，他说我所拥有的勋章正是失落的碎片，有了这个碎片我将得到完美的阿苏奈之盾，最后他告诉我法帝斯正在萨拉莫角等待着我的到来，这一切很快就要结束了。

第8章 萨拉莫角

从阿加兰峰传送到萨拉莫角之后战斗更加艰苦，最终在山顶上我见到了暗黑巫师的首领大法师，他不但使用各种魔法攻击我们，还利用身边的石碑发出可怕的致死光球，不过只要我们破坏掉他施放在石碑上的魔法就能从石碑上获得力量，当大法师倒下的时候，一条通向法帝斯神殿的大门开启了。

第9章 最后一段爬坡路程

和法帝斯的决战开始了，但我们的攻击完全不能对他造成伤害，只有通过旁边的萨拉莫之眼才能影响到他，正在我们战斗之时阿苏奈学者出现了，他的真实身份居然会是暗黑巫师，并且还将阿苏奈之盾从我手中夺走交给了法帝斯。

不过这个阿苏奈学者的行为显然不是为了法帝斯着想，因为法帝斯的萨拉莫之剑不但没能破坏阿苏奈之盾，自身反而碎裂了，现在的法帝斯已经没有了刀枪不入的本领，在我们的猛烈攻击下很快露出败相，而最终消灭掉他的是神殿中巨大的萨拉莫之眼。

在解决掉法帝斯之后我本不想放过阿苏奈学者，不过随着萨拉莫角的崩溃，这个心愿已经无法达成了，在我通过传送门返回卡拉席雅之后，我明白我的旅途还并未完结。

龙也来凑热闹

地牢围攻2支线任务全集

文:梦见

上期刊登了主线任务，本期接着刊登支线任务，其实，欧美游戏重要的就是支线任务，主线一般做起来都相对要容易些，而支线才是整个游戏的重中之重，所以，喜欢本游戏的朋友注意看看，有没有什么你遗漏的任务或者我遗漏的任务！

支线任务

第一幕

1、护甲工匠的学徒

和伊露兰铁匠铺的学徒特莉努对话，然后去大会堂阅读铁匠全书，再回来告诉她树精灵护甲的制作方法，其实可以不用去大会堂，直接选第3个选项完成任务。

2、卢米拉的药膏

和伊露兰魔法店的女魔导士卢米拉对话，然后去野外找4个荨麻束，野外的地上和怪物身上都有，拿到4个之后交给卢米拉完成任务。

3、雷拉妮的悲伤

和伊露兰宠物店旁边的蕾拉妮对话得到一个木偶，接着去瀑布旁边找菲妮拉用木偶换到精灵麦酒，在阿苏奈沙漠用精灵麦酒换到斯卡猫肋骨，然后回到伊露兰的客栈和二楼的士兵乔德汉对话换到丝莉雅的小雕像，接下来去雪溪城堡餐厅找士兵契尔曼换到叉在长矛上的魔登头颅，再去亚曼露南门外找亚拉瑞尔换到精灵圣水，下一步要到北伤心平原的一个毁坏的废墟中和寻宝家葛瑞斯交换到斑驳的阿加兰遗物，返回卡拉席雅后和城墙上的纳勒斯换到鸟身女妖的羽毛，再去亚曼露和造箭者伊瑟兰妮换到亚曼露兰花，现在回去和蕾拉妮对话完成任务。

4、精灵神殿的秘密

和伊露兰宠物店楼上的蕾安娜对话，然后进入精灵神殿从升降梯下去，旁边的墙壁上有一个隐藏着的机关，开启机关后进入秘密地点，之后通过放置不同颜色的方块来开启余下的机关，最后找到“消失的精灵蓝宝石”，带回去交给蕾安娜完成任务。

5、柯莱亚昆虫窝

和住在伊露兰瀑布的塔玛莉对话，然后去柯莱亚洞穴下层的大昆虫虫卵室杀死虫后，再带着头颅去见塔玛莉完成任务。

6、赫库

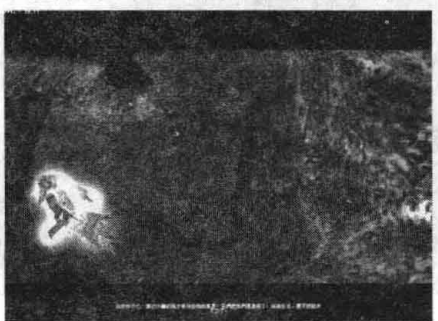
在进行魔登塔任务的途中会遇上树精灵茉莲恩，对话之后去西葛瑞琳丛林附近找到赫库洞穴的秘密入口，进入洞穴后发现一个赫库放出了天夕，然后返回大会堂区的医疗站与天夕的母亲海丝拉对话完成任务。

7、赫库，续章

和海丝拉对话，然后去东葛瑞琳丛林的洞穴里面找赫库罗恩，再去西葛瑞琳丛林传送阵旁边杀死篡位的主教，回去见罗恩可以拿到一份报酬，再去和海丝拉对话完成任务。

8、魔狼

和伊露兰宠物店的老板妮达对话，然后去找大会堂的罗卡，在穿过南葛瑞琳丛林雷卡废墟北面的洞穴之后与罗卡汇合，负责在他召唤魔狼的过程中保护他，然后回去和妮达对话完成任务。



这种幽灵实际就是瘟疫的真相

9、塔尔的调查行动

当塔尔在队伍中的时候与伊露兰大会堂旁边房间里的雅莉安娜对话，然后去北葛瑞琳丛林的赫库仪式营地拿赫库仪式用短刃，再去伊露兰南门外的黑暗、堆满骨头的洞穴杀死里面的野

游戏中的搞笑特殊装备之一

地牢围攻2支线任务全集

要找到这些遍布大陆的圣灵不是一件容易的事情

兽，回来和雅莉安娜对话完成任务。

10、铁匠斐德威尔

和东葛瑞琳丛林地下避难所里的铁匠斐德威尔对话，然后在避难所左边通道的怪物身上找到铁砧，在右边通道的怪物身上找到矿石，回来和斐德威尔对话后又去找回被怪物抢走的铁锤，全部交给斐德威尔，然后去亚曼露和铁匠学徒佛多夫对话完成任务。

11、传家宝物

和阿苏奈沙漠一个塔楼地下室里的赛斯群先生对话，然后去东南方向的墓窖，与里面的雕像对话，按照4、3、1、2的顺序回答他的问题，然后拿着传家之剑回去和赛斯群先生对话完成任务。

12、被囚禁的半巨人

和风岩要塞被囚禁的半巨人萨尔坦对话，然后在拦路的石块被炸开之后和士兵欧莱恩尼对话，再去和萨尔坦对话完成任务。

13、失踪的中队

和风岩要塞东门房一个房间里的士兵巴诺斯对话，然后去要塞西门房找到士兵凯登，要塞军营找到士兵诺蓝，再去和风岩要塞传送阵附近的塔尔斯对话完成任务。

14、丝莉雅神殿的秘密

和伊露兰客栈中的一个老顾客对话，在丝莉雅神殿中可以找到一处方块机关，将生命之石放进去，就会开启旁边的隐藏地点，接下来还是一些放置方块的机关，最后可以找到神殿中隐藏的宝藏，回去和老人对话完成任务。

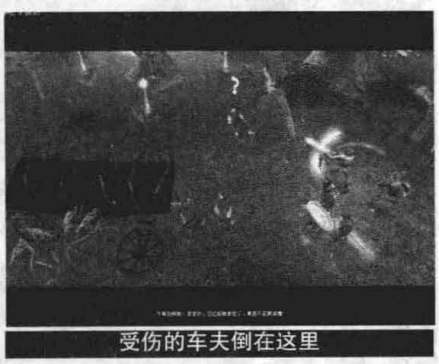
第二幕

1、泰伍莉丝坏掉的木杖

和亚曼露的泰伍莉丝对话，然后去雪溪山谷一个寒冷的洞穴中找到彩虹球，拿回去和泰伍莉丝对话完成任务。

2、黑暗咒文

和亚曼露魔法店的法师莱桑娜对话，然后在抢回死亡之艾纪斯途中，斐凯斯先知第二次逃走的地点附近有一个小斐凯斯洞穴，在这里偷听到斐凯斯教徒的咒文之后回去和莱桑娜对话完成任务。


受伤的车夫倒在这里

3、亚兰纳的圣灵

在学会亡灵咒文之后和亚兰纳大陆上的圣灵交谈以完成它们生前的心愿，这些圣灵分别位于阿苏奈迷失之谷、北葛瑞琳丛林、西葛瑞琳丛林、东葛瑞琳沙滩、伊露兰、丝莉雅神殿、北葛瑞琳丛林中安静的洞穴、雪溪城堡、亚林斯峡谷、亚曼露客栈、亚曼露、远古花园、东伤心平原、卡拉席雅、卡达瑞矿场、达尔鲁、卡拉席雅的地底、萨拉莫角这18个地方，和它们全部对话之后完成任务。

4、毒爪

和亚曼露的守卫队长攸曼妮蒂对话，然后在野外寻找有缺口的箭头、狮鹫兽羽毛和缟玛瑙碎片，前两种可以在野外找到，最后一种在完成“罗萨尔的清白”之后可以得到，拿着这些东西回去和攸曼妮蒂对话完成任务。

5、亚林斯传奇木杖

和亚曼露的战斗法师伊欧莲达对话，再去阿苏奈悬崖的伊斯特鲁洞穴、雪溪山谷以及北斐露塔森林这三地的古代精灵圣物室中找到聚光石、珠宝杖头和雕刻杆，这三样东西都由圣灵在守护，必须先学到亡者咒文才能和他们沟通，拿到这三样东西后回去和伊欧莲达对话完成任务。

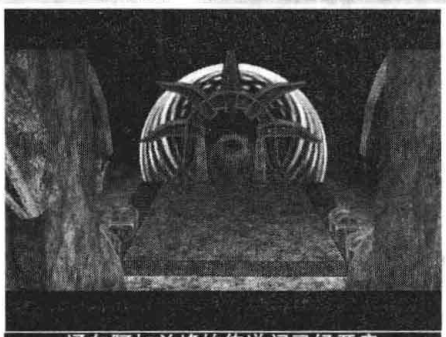
6、疯子亚林斯

有队员装备着亚林斯传奇木杖的时候去阿苏奈迷失之谷东南方向的消失的精灵废墟，在地下的精灵牢房中用木杖破坏掉牢门放出亚林斯，然后去伊莲露小岛附近的伊斯塔拉与伊斯特鲁神殿找到并打败他，回到亚曼露与伊欧莲达对话完成任务。

7、麟角神兽

和亚曼露宠物店的老板格尔隆对话，然后去卡拉席雅的酒馆找智者卡特斯，首先在决斗中战胜他，然后去北伤心平原传送点附近的裂口地带，保护他顺利的召唤出麟角神兽，回去和格尔隆对话完成任务。

地牢围攻2支线任务全集

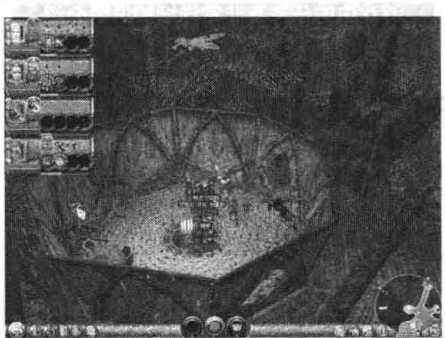

通向阿加兰峰的传送门已经开启

8、传家宝物，续章

和亚曼露酒馆的亚瑟拉斯交谈，然后去南斐凯斯森林传送阵附近的小斐凯斯牢房找到赛斯群和他释放出的恶魔，成功消灭恶魔之后和亚瑟拉斯对话完成任务。

9、罗萨尔的清白

当罗萨尔在队伍中的时候和亚曼露酒馆里的罗蓝对话，然后在南斐露塔森林淹水的洞穴中找到马格莱斯，再拿着马格莱斯的钥匙去生命神坛附近马格莱斯的家，打败他之后回去和罗蓝对话完成任务。


任务的奖励还是很可观的

10、蒂茹的寻宝记

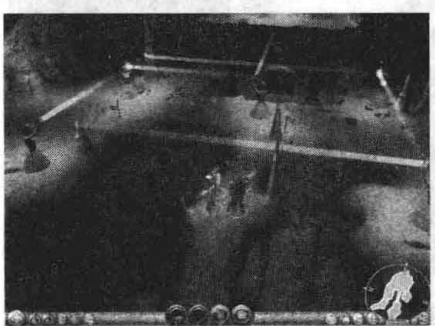
当蒂茹在队伍中的时候与亚曼露宠物店附近的寻宝家阿尔班对话，然后去南葛瑞琳丛林传送阵附近的雷卡废墟，在深处找到宝箱之后前往亚林斯峡谷中冰冻的斐凯斯洞穴找到第二个宝箱，最后在北伤心平原传送阵附近的魔法绿洲找到最后一个宝箱完成任务。

11、刺客的目标

在亚曼露宠物店旁边的一个房间里捡起一块奇怪的石头时触发这个任务，和亚曼露的镇民达纳德对话之后，再去找卡拉席雅的女魔导士法尔莉雅，然后去卡达瑞矿场找到矮人的米里斯鲁戒指，把戒指给法尔莉雅附魔之后装备上戒指去找卡拉席雅客栈里的商人对话完成任务。

12、亚曼露竞技场

和亚曼露酒馆的酒保德鲁文对话，表示自己没有见过他说的那些怪物就可以进入酒馆下面的竞技场，进入竞技场挑战怪物就能得到丰厚的奖励，一共可以进行 **10** 场战斗，出战怪物的等级会逐步提升，**10** 场战斗全部获胜后完成任务。


镜子反射机关在游戏中也很常见

13、受冤屈的仆人圣灵

和亚曼露的艾德莱威瓦林对话，在学习了亡者咒文之后前往南斐露塔森林南边传送阵附近的莱佛斯庄园和崔尼斯的圣灵对话，在他的指引下找到庄园夫人的肖像画、一束金发、烧毁的信、莱佛斯庄园的珠宝，拿着这些东西回去和艾德莱威瓦林对话完成任务。

在这个地方可以找到有缺口的箭头

14、受冤屈的仆人圣灵，续章

和崔尼斯的圣灵对话，然后去伊露兰酒馆和莱佛斯夫人对话，再返回亚曼露与亚曼露的守护官卫特瑞尔对话，打倒卫特瑞尔之后和崔尼斯的圣灵对话完成任务。

15、恩岚的幻觉

当恩岚在队伍里的时候前往东葛瑞琳丛林、南斐露塔森林、远古花园和欧凯恩废墟这四个地方的蘑菇圈，进入这些蘑菇圈开启其中的机关，并且进入

这个铁匠实在很麻烦

最后出现的传送门，打开里面的宝箱之后完成任务。

16、芬娜拉的仇恨

当芬娜拉在队伍里的时候利用传送阵来到柯莱亚洞穴，修好坏掉的机关后进入秘密魔登要塞，随后前往南葛瑞琳丛林和北葛瑞琳丛林破坏四座秘密魔登塔，接着去达尔鲁东边找到并破坏魔登的硬壳刺怪孵化地，最后到北卡达瑞沙漠找到魔登大型情报站，开启最内部的宝箱后完成任务。

17、雷分的诅咒

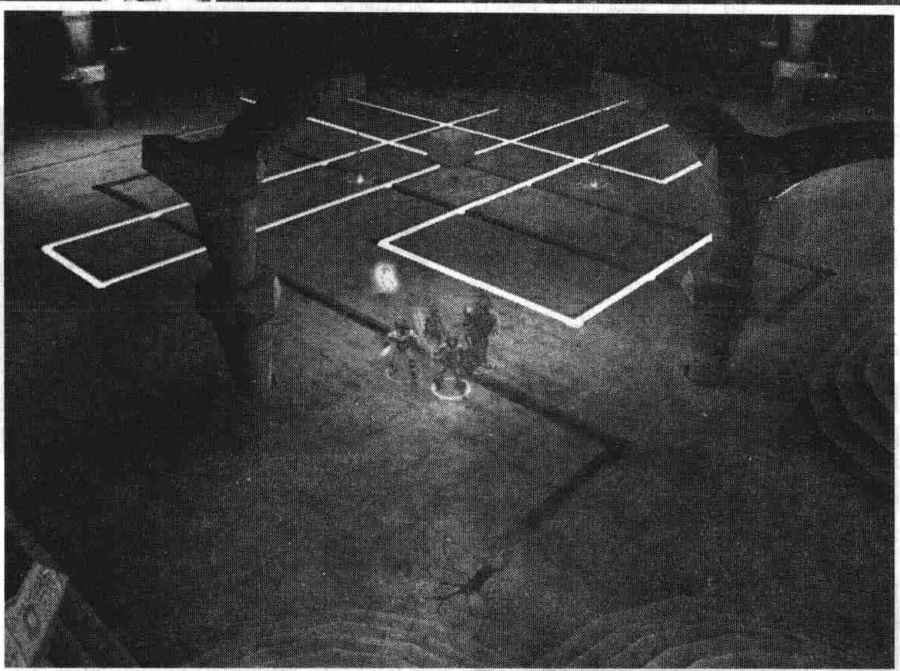
拿着在冰冷的墓窖中发现的第 **4** 个北方勇士的面具和阿苏奈墓地入口的勇士雷分对话，然后进入地下墓穴在一处有死亡符号的地方敲回车后输入“拉提梭”（推荐输入英文 **letiso**），进入开启的隐藏地点杀死拉提梭，再拿着灵魂之石回去和雷分对话完成任务。

18、伊凡裘琳的错误决定

当伊娃（伊凡裘琳）在队伍里的时候和南斐露塔森林南边传送阵附近受伤的车队驾驶米蓝椎尔对话，之后传送

有绿色惊叹号的 NPC 表示需要队伍中有特定的队员才能触发任务

地牢围攻2支线任务全集


在古阿苏奈神殿中开启机关

到南斐凯斯森林，在地图上找到第一个士兵的所在地，接着传送到亚林斯峡谷西侧找到第二个士兵的所在地，救出这个士兵之后在地图上能够找到杰西克的所在地，将杰西克救出来之后完成任务。

第三幕

1、矮人采矿之歌

和卡拉席雅大会堂的史学家李昂蒂娜对话，然后进入卡达瑞矿场，在古矮人箱子中可以找到这些采矿之歌，集齐之后回去和李昂蒂娜对话完成任务。

2、亚兰纳全史

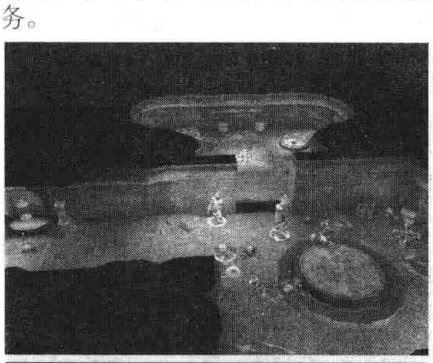
和卡拉席雅的学者特尔奎对话，然后去亚兰纳大陆的各地寻找 **20** 本书，前 **16** 本在普通场景中，后 **4** 本在“恩岚的幻觉”任务中的秘密地点里，集齐之后回来与特尔奎对话完成任务。

3、消失的梭伦尼斯珠宝

和卡拉席雅酒馆里的冒险家卡菲尔对话，然后去北伤心平原附近一个毁坏的废墟，里面有两个类似一笔画的机关，破解机关拿到宝物之后回去和卡菲尔对话完成任务。

4、传奇的亚格拉斯权杖

和卡拉席雅的拜莎芭对话，然后去亚曼露的酒馆和冒险家泰伊丝对话得到石钥匙，再去雪溪石室找到石碑碎片，带回去交给泰伊丝得到修补好的石碑，现在去阿苏奈迷失山谷的亚格拉斯之墓，和守护者马真特斯对话完成任务。


游戏中有很多这种放置方块的机关

5、法师的学徒

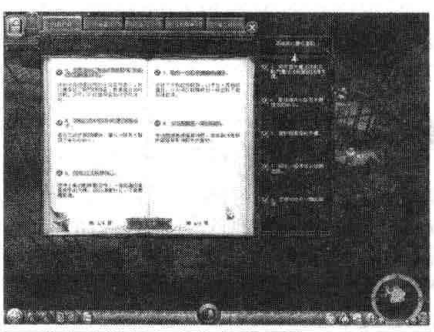
和卡拉席雅魔法店的法师博丹对话，然后去达尔鲁西侧的古代废墟，调整里面镜子的方向使得光线射向大门就可以让门开启，和房间里的法师学徒德瑞克对话，之后回去找博丹并将其杀死，再和德瑞克对话完成任务。

6、卡拉席雅魔法核心

和卡拉席雅北门附近的自然法师娜拉对话，然后带着她给的木杖去丝葛雅神殿和土之洞穴、雪溪城堡仆人住处的霜之洞穴、阿苏奈迷失山谷的火之洞穴，装备上木杖之后在洞穴中央的记号处敲回车输入“**arcesso** arcanum”，再去东伤心平原的卡拉席雅魔法核心，装备木杖摧毁核心的封印，最后回去和娜拉对话完成任务。

7、萨尔坦的猜疑

当萨尔坦在队伍里的时候和卡拉席雅酒馆中的酒鬼法尔坦对话，然后进入东伤心平原中神秘的洞穴，误杀奥利斯卡后前往欧凯恩废墟的魔登军械库，攻击牢房前的炸药炸开牢门救出囚犯，然后返回神秘的洞穴和士兵欧莱恩尼


游戏中的任务有非常详细的说明介绍

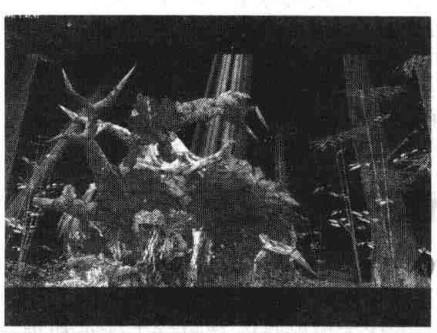
对话完成任务。

8、魔登骑士

和达尔鲁郊外的魔登斐尔骑士诺尔戴克斯对话，然后从达尔鲁城里的补给室拿出魔登帐篷、魔登口粮和卡拉克兽口粮，把这些东西交给诺尔戴克斯完成任务。

9、斐克斯的复仇

当斐克斯在队伍里的时候去卡达瑞矿坑下层，能够开启一道之前无法打开的门，进入之后拉动机关让滑车炸毁洞里的三个红晶体之后完成任务。


这个是巨大的树妖

铁嘴丹心

游戏天地的精华本做过无数次了，但是铁嘴这个栏目收录入精华本之中这还是第一次，一方面呢，因为铁嘴算是一个比较新的栏目，从诞生到现在两年还不到，而另一方面，则是因为铁嘴大多具有很强的时效性，多半是针对当时游戏圈里的重大事件有感而发，或者针砭事实、或者揭露黑幕等等，一旦收录到精华本上，脱离了当时的大环境，估计很多读者就会看得一头雾水不知所云了，尤其在很多情况下迫于种种压力无法正面对某些事情做出报道的情况下，很多文章往往会采取一种比较隐蔽和晦涩的写法，这样的文章选登到精华本上的话事后读者阅读起来恐怕难度会更大。对于这样的情况，我曾经想过一些办法，比如在每篇文章之后单独加入背景介绍以便让读者更好的理解文章产生的背景，但是由于时间以及篇幅关系（为了抢"档期"精华本的制作流程很短）只好作罢，毕竟铁嘴进精华本还是大姑娘上轿头一回，究竟读者会有如何的反应还得等精华本面市后才知道了，所以，我便不需瞻前顾后，还是让读者来评判吧。

还是说说铁嘴今年的内容吧，在今年的游戏圈子里，贯穿全年的最大的主题是什么？想必大家都会在第一时间回答出来：防沉迷。对了，从去年开始有消息传出，直到现在成为板上钉钉的事实，这个系统从诞生之初便吸引了足够的关注，不管是厂商还是玩家，当然，对于我们媒体来说也是一样，在今年的报纸上，我们也花了大量的篇幅来讲述这个防沉迷系统以及围绕这个系统发生的种种故事。在这个主题之外，今天还有很多有趣的事情被收录在了铁嘴之内，比如年初一度闹得沸沸扬扬的游戏学院、比如今年最火爆的网游《魔兽世界》发生的种种事件……算了，多说无益，毕竟这些都已经是过去了，还是让我们共同期待明年的网游会更精彩。

特别铁嘴

在网路上裸奔

一个少年的死和一场闹剧的诞生

说起张春良这个名字，大家想必都知道，没办法，最近这个家伙实在是太出名了。几个月时间内，连续出了两本书，告了三次暴雪。口口声声网游吃人，看上去还颇有几分陶宏开老教授的影子，现在陶老已经满世界的讲座赚出场费去了，我们的张老师开始如日方中了，游戏真的这么可耻吗？我们的张老师又是真的这么古道热肠吗？我们游戏天地一直以来，都旗帜鲜明的反对过度沉迷游戏，绝密档案中，以及后来的A君里面，都表达了我们呼吁玩家们立志对待游戏的心态，那么这次，我们又会站在哪一边呢？各位看下去就知道了……

有人跳楼，有人在卖小板凳

文：舔神

在制作这个专题的时候，我的想法一直在变，不过大家不要误会，并不是我被伟大的张老师教育过去了，而是我觉得我以前根本就太高估了一个人。我仅仅想到了怀疑他的知识层面，却没有想到怀疑他的人品——人品这个词现在在我们一代中常常用于指代运气，但是今天我使用这个词，是还原了他的本来意义。所以我要直白的指出来，张春良，你这个人品地下的家伙，你就是个发死人财的败类！

事实上刚准备做这个专题的时候，我们并没有如此大的反感和愤怒，我们只是一如既往的想要通过自己的努力纠正一些社会对游戏的偏见以及教育部门等推卸过来的责任，我们甚至已经在着手制作一个为我们玩家自己说话的专题（这个专题因为《在网路上裸奔》的推出而押后），在这个专题里面，张春良只是一个现象，他和陶宏开都是对新生事物不理解，持否定态度的老古董，就像电影里面大喊祖宗律法变不得然后磕头磕到死的顽固臣子一样。然而随着关于张春良的消息一个一个的在网上爆出，我们开始怀疑这个人。因为作为多年的媒体从业人员，我们熟知任何途径的宣传手段，而张春良的声名鹊起，全部是来自一些列惊人举动，从最初的起诉暴雪到之后遗像新书发布会，这一系列明显的炒作就像连环炸弹里面设定的雷管，一个接一个的爆炸，也把他的名气一步一步的推向更高点。甚至于他都没有给自己找个托儿，所有的噱头都是自己爆出来的，如果抛开事情本身，光从炒作手法来说，张春良的手段其实和芙蓉姐姐完全一样。

直到这个时候，我才开始和黑夜商量将张春良独立出来制作一个专题，我们的态度是认真的，为此我们甚至专门去书店买了他出的两本书来看，一看之下我们再次确定了自己的看法——张春良这些举动完全就是赤裸裸的炒作行为，就是求财。

十问张春良

我相信大家都对张春良其人和他的闹剧有了一定的了解（大家不用去买他的书了，浪费钱），那么我就在这里提出一些问题，这些问题都是张春良最近的行为和书中所出现的，他们都是张春良敛财目的铁证。

一问：张春良的身份

关于张春良的身份一直很神秘，在他自己的书中，他自称是“网络沉溺问题研究学者、网络沉溺公共救助志愿者队伍召集人、网络沉溺公共救助网创办人、某机构网瘾防治研究中心常务副主任”。这四个头衔如果是明眼人一看就知道是自己给自己贴金贴出来的，都是虚衔，基于我们的读者有很多是学生，所以我说详细一点，一条一条来批。首先第一个网络沉溺问题研究学者，请问你这个学者头衔是谁授的？谁承认的？连网络沉溺学这门学问都还没有开起来，你的学者又从哪里蹦出来？如果能随便封，那么我们能不能出现“红烧肉糖和酱油比例研究学者”，“绑鞋带先绑左脚还是右脚研究学者”等等呢？第二条网络沉溺公共救助志愿者队伍召集人，这一条相对来说已经算是你头衔里头最实在的了，只可惜你的队伍看起来根本没有追随者，至今仍是光杆司令，我不是自己断言，我的证据将在对你的第三个头衔的批判中说明。你第三个头衔网络沉溺公共救助网创办人，我们根据书上的地址找到了这个网站，不错这确实应该是你“创办”的网站，但是严格来说，连ICP都没有的网站不能算正式网站，说到这里我就要提些有趣的现象了。首先张春良先生自称网站成了自己和网瘾患者、家长唯一沟通交流的渠道，并且已经召集了2000多名网络沉溺公共救助志愿者，引起来各界的广泛关注，被沉溺于网络游戏不能自拔的孩子的家长当成了救命稻草。还声称自己在这个网站上面听到了很多支持的声音，当然还有游戏厂商和沉迷的孩子谩骂（摘自《在网路上狂奔》第88页）。很不幸的是，自称在2005年2月就创办的网站，直到11月16日我们访问的时候才有2006的访问量，去掉我和黑夜的几次访问量，总访问量不到两千，换句话说即便每一个看到网站的人都成为教徒，张队长你的志愿者仍然不足两千，更何况我们还看到你这个访问量还显示了昨天访问量为1658，就是说我们放你一万码，假定你再写这个数的时候到我们访问你网站这段时间的访问量为零，剩下的访问量全部都是你写书前的志愿者贡献的，那么访问量才可怜的三百多，请问你如何解释这个问题？不要慌，好戏还在后面，你说你在上面看到了很多支持的声音和谩骂的声音，而我们查阅了整个论坛，除了四处摘录的一些有限的老新闻还有你两本新书的宣传，根本就没有任何可以给来访者说话的地方。没有论坛，所有文章下方也没有留言处，调查统计是个摆设，而所谓签名活动，除了在10月30日有一个签名外，在没有其他签名，换句话说，在

作者简介

张春良

网络沉溺问题研究学者

网络沉溺公共救助志愿者队伍召集人

网络沉溺公共救助网创办人

某机构网瘾防治研究中心常务副主任

你出书之时，你的网站还是访问量不足400，签名为零的一个空架子。亏你还好意思捏造出什么黑客攻击之类的事情，甚至还在书里面像模像样的引用了一些留言。我们从这些证据已经完全可以断定阁下在89页引用的某读者的“希望张先生是一心一意为社会问题做出自己的努力，而不是以此博取地位”和后面的“回答”都是出自作者本人手笔，欲擒故纵，好计！最后一个头衔就是某机构网瘾研究中心常务副主任。为了找这个中心我们真是费了老劲了，在网上刮了很久也没有刮到这样一个所谓的中心，最后只在阁下的网站上才找到了“中国经济导报社网瘾防治研究中心（原文是中国经济导报网社瘾防治研究中心，我们心好都帮你修正了）”。随后我们又浏览了中国经济导报社的网站，却奇怪的没有找到任何关于网瘾防止研究中心的相关内容，更别说找到这个研究中心的地址、总负责人（因为张先生自封的只是常务副主任）等等，既然都被无数人当成唯一的救命稻草了，这根稻草为什么还躲得这么紧呢？

二问：张春良的调查

在之前很多网站新闻以及报道中都提到了张春良先生进行了几年的网络游戏防沉溺调查研究，在他的书中（《在网路上狂奔》第30页）也自称走遍了全国各地260家网吧，调查了700余例因青少年迷恋网络游戏而引发的悲剧。这下我们又要算几笔账了，首先就是时间账，一年多的时间，从张先生自称的2004年6月至出《网络游戏忧思录》的时间正好是一年。这一年时间让张先生给小多了一下，我们也宽容的认为可以理解，就算张先生你直到书上市的时候都还在调查不辍，前后也就是四百来天。你说你调查了700余例悲剧，就是说你平均每天至少要调查两起才忙得过来，一个悲剧半天时间就能调查完，真是有效率啊！我们不禁要问，身为学者，做了这么多调查，居然连一张照片都没有，这有些说不过去吧？从书的前几页张潇艺的一系列照片来看，这本书是可以承载照片的，难道张先生你要解释你不会照相？还是700个悲剧里面没有一个值得记录的镜头？或者让我更直接一点，你根本没有亲自从事过这些调查？

三问：张春良的案例

仔细翻阅这两本书，会发现这两本书有很大篇幅都是耸人听闻的案例和沉迷故事，当然按照张老师的说话，他是亲自调查了700余例“因青少年迷恋网络游戏而引发的悲剧”的，所以这些只是九牛一毛。不过这个案例方面我已经发过一次问了，这一次我将从书上再一次提问从而彻底揭开张春良调查之谜。

一个简单的网络搜索小技巧，首先选择一个好的搜索网站比方GOOGLE或者BAIDU，然后将书上的某个案例寻找几个关键词，记住不要寻找那些明显的关键词如名字阿时间阿地名阿什么的，举个例子13岁少年毒杀双亲这个案例，他最好的关键词就是“毒杀双亲”，当然还有13岁之类的，因为这些因素一般引用者是不会修改的。你按照这些词一搜索，就马上找到了，当然这是入门级别的，因为当事人名字和地点都没有改。张春良老师只不过将案例中死者父母的职业改成了齿轮厂工人和纺织女工，事实上他们都是农村村民，平时会去镇上卖些豆腐和茶叶。通过多家网站的新闻报道我们会看到，虽然文字描述小有不同，但是事实都很清楚，这个叫小强的孩子并不是因为沉溺网络游戏而杀死自己的父母的。而从一份比较详尽的报导中我们还能得知，小强唯一接触的游戏其实是机台游戏也就是我们常说的街机厅。事后的审讯和村民的口供也证实小强下毒的原因是因为父母曾经打过他以及自己想要钱买手机和摩托车从而萌发骗保的念头。这个案例到了张老师那里，又加上了网络游戏的罪罪，小强成了一个沉溺网络游戏的孩子，因为玩网络游戏欠了另外一些玩网络游戏的人的钱，所以被威胁和恫吓，甚至连毒药也是那帮人给搞的。网络游戏和网络游戏玩家在这里被成功的妖魔化了，我们玩家甚至有了毒药制造的能力。事实上所有的报导都写明了所谓的毒药，其实是他自家的毒鼠强。现在我们再来看看下一个例子——杀人练胆案，同样的，从其他媒体的报导中我们看到，两名犯罪者交待他们之所以这样做是因为准备以后做大事，为此他们想练胆，就是说他们犯罪的动机——练胆，并不是由网络游戏引起。至于后来说模仿了“杀人游戏”所以才去杀人，便滑天下之大稽了，首先我们都知道所谓杀人游戏其实是一个著名的心理游戏，是一群人坐在一起玩的一个智力游戏，现在在台领中间非常流行，说是杀人，其实压根和暴力扯不上关系。第二就是假设我们按照作者的理解把所有暴力游戏全部理解成杀人游戏，那么两名罪犯的犯罪行为是否就真的和游戏又必然关系呢？因为他们平时接触到的暴力内容绝对不止游戏，甚至于游戏只能占很少一部分，影视剧甚至现实中的暴力都比游戏中出现的要真实和强烈得多。而本文要说的最后一个案例——柯良之死，张老师倒是很能老着脸皮赚稿费嘛，整整一章一字不差，我想很负责的说一句：“即便是那些写网游枪稿的作者，都比你老人家敬业，他们至少还改掉了所有的关键词。”当然张春良本人也不是什么事情也没有做，因为他删除了一段，这一段全文如下“记者了解到，这几年，库车县对于网吧和游戏厅的管理力度还是比较大的，特别是从去年以来，共检查文化市场86次，查处违规经营户19家，吊销文化经营许可证2家，罚款5000多元。库车县文化市场管理部门负责人说，为了贯彻执行《未成年人保护条例》，6月1日取缔该县的游戏厅；还采取鼓励举报的方式监督网吧规范经营。”删除它的原因有二，其一自然是“记者”二字出现露了马脚，但是没有这两个字又说不过去，你不是记者人家政府部门负责人凭什么向你汇报？其二当然就是为了自己的主要目的，因为自己的主要攻击对象是网络游戏而不是管理混乱的黑网吧，所以只要删掉后面一截，这就是个耸人听闻的完美案例。

三个案例已经足够说明问题了，再纵观全书的这些案例，主要类型有三，其一就是抄袭严重，约7成的内容能够在网上找到原文，很多都是一字未改，但是清楚注明原作者和出处的却几乎没有。这方面张老师你也算是后起之秀了，整个笔棍界能和你有一拼的也就只有老曹和小郭两位了。第二就是断章取义强扣帽子，很多刑事案件完全和游戏无关的，直接把当事人盖上个“玩网络游戏上瘾沉溺”的帽子，就成了他书中生动的案例，这种妖魔化的本事，和当初斗私批修相比都有过之而无不及。第三就是杜撰，书里头还有很多例子，没有时间没有地点，只有一个名字叫小红小花小李的这种名字，而故事情节全部都是沉溺游戏然后去犯罪或者离家出走或者自残，故事拙劣到无以复加。至此，张春良所谓的调查，已经很明白了，不过就是我们大家都知道做的事情——上网冲浪。

四问：张春良的现由

我们说到吴三桂起兵造反时总是会说冲冠一怒为红颜，但是真正的原因其实史学家都认为吴三桂早就和满人有了联系和密谋。按照今天张先生自己的说法，他之所以写书也是为了天下少年向游戏讨一个公道。那么我们看看张先生口中的理由吧，他的第一本书《网络游戏忧思录》推出时，他告诉大家，他的理由是接到远方阿姨的电话说他的儿子也就是张春良的表弟沉迷游戏阿姨求他帮忙。第二就是作者在家附近看到了一个母亲跪在儿子面前求他不要玩游戏了。远方表弟这个借口可能连他和出版方自己都觉得有些虚，所以第一本书的宣传中心也定了母亲的那一跪，只可惜这个事件在网上流传已久，文章也有很多，所以以此为宣传点的第一本书《网络游戏忧思录》并没有掀起多少波澜，销量比我们的精华本都差了好多倍。于是第二本书张老师算是下足了本钱，先是去法院告了两次暴雪，很自然的遭人家驳回了，随后又在发布会上搞了哀乐和遗像这种噱头，并第三次宣称要告暴雪。而这三次都发生在出书前的那段时间，请问张先生，你选这个时间是为了什么？我想不言而喻了吧？

五问：张春良的书合法吗？

首先是张春良的第一本书——《网络游戏忧思录》，这位29岁的学者写作速度早已远远超过郭敬明老师，当然从技术上来讲，张春良早已不仅仅是内容上相似了，他完全就是彻底的抄袭，书中绝大多数章节都能在网上找到一模一样的发表时间更早的文本。虽说天下文章一大抄，但是敢抄来赤裸裸出书的还是没几个，毕竟文人还是面皮厚度有限，可是人家张学者不是，人家并不认为抄袭是多大的羞辱，人家抄得慷慨激昂。之所以能如此断定是因为首先你不可能获得数百家网络媒体和平面媒体的授权，最简单的，书中章节还有我们报纸上的原文，我们总不可能给你授权吧？只可惜，抄都抄了，卖得还不火，真是羊肉没吃到还惹一身骚。

再说到第二本书——《在网路上狂奔》。我们都知道张潇艺的死亡时间是2004年12月27日，张春良也在书中说自己知道消息是在1月20日，姑且不说一个以网络游戏沉溺研究为主业的人为什么居然在近一个月后得知如此重大的新闻。张春良得知消息后的一系列行为也令人深思，因为他什么也没做，他那时候可能在为他第一本书——《网络游戏忧思录》忙碌，但是事隔半年多，直到2005年8月的时候，这个时候应该是他的第二本书即将推出的时候，他突然对这个8个月前死去的孩子热心起来。这以后他不断地找到张潇艺的家里，声称要为张潇艺的父母打官司向暴雪索赔，第二本书的内容仓促的痕迹很明显，全书字数15万字，光张潇艺的小说和遗书就占去了8万多字，再刨去一些到处扒来的“案例”，原创内容所剩无几。

如此仓促的成书，如此明显的抄袭，还有超过一半的死者遗嘱，你怎么还好意思说你是这本书的作者，还放上自己的照片？

六问：你真的在乎那个孩子的死吗？

张潇艺死了，作为一个13岁的孩子，一个执著的玩家。我们能看到他的4封遗书中有3封涉及到游戏，这也成了张春良甚至还有些其他大众媒体抨击游戏的罪证，事实上我们看到在第一封遗书中，张潇艺首先提到的并不是游戏人物而是他最喜欢的明星SHE，遗书中将她们和另外两个游戏人物并列称为自己最好的朋友。按照张春良的说法（还有那种所谓北京军区总医院医学成瘾科的证明），遗书证明张潇艺是因为游戏而精神失常甚至出现虚幻的轮回和天国的幻想从而“用飞天的姿势”跳楼了。现在让我们回过头去看看死者的遗书，首先张潇艺的头脑很清醒，说话也很有条理，几封遗书中除了提到游戏，还提到了自己的其他一些物品的处理，甚至还劝导了他的“师父”，可以看出他对通过游戏认识的朋友的珍重远远超过了其他，而并没有任何证据能够证明张潇艺在跳楼时有精神方面的症状。相反它第一封遗书却写出了自己自杀的真正原因——因为父母和学校的压力产生的厌世情绪。中国每年都会有多起这样的事件发生，无数的文章都在呼吁家长和教育界的反思。可是我们的张春良学者避开了这一点，他甚至歪曲了死者这最后的声音！当然这并不是他对张潇艺唯一的亵渎，这之后在他的新书发布会上，他甚至弄来了哀乐和遗像，不知道当张潇艺泉下得知至死都在热爱着游戏的自己居然成了别人诋毁游戏的工具，能否瞑目，人世间的我们，只能对张某人说一句：“这样做，是要有报应的。”

七问：真心打官司还是借机炒作

通过记录我们可以得知，张春良在8月到10月之间一共进行了两次诉讼，这段时间也一直是张春良对张潇艺父母的亲密期，可以说是关心到无微不至了。当然他也获得了他想要的东西——张氏夫妇的诉讼代理人资格。这之后也就是8月到10月期间，他一共进行了两次诉讼，而起诉的对象也是大名鼎鼎的游戏公司——暴雪娱乐。不过有趣的是，上诉连续被驳回，但是张春良并没有对上诉的诉状和其他材料作修改以争取立案，只是不断的上诉并不断地把上诉的消息渲染出去，每一次均选在最佳的宣传时间上，第三次要求上诉的时间正是自己的新书发布会上，当着张潇艺的遗像声称要第三次起诉张潇艺最热爱的游戏的制作公司。

通常我们都知道，当事情上升到打官司的层面，控方辨方都会着力寻找任何对自己有利的证据从而争取更大的赢面，但是张春良的一系列态度，却很明显的看得出他并不在意这场官司的输赢。在这里我要引用我在网上看到的文章中的一小段，很抱歉因为转载太多次我找不到原作者的名字了——“根据《民事诉讼法》的规定，起诉必须符合下列条件：其一，原告适格。即原告是与本案有直接利害关系的公民、法人和其他组织；其二，有明确的被告；其三，有具体的诉讼请求和事实、理由；其四，属于人民法院受理民事诉讼的范围和受诉人民法院管辖。张并没有过多批露他的诉讼请求内容，那张是不是适格的原告呢？根据某些报道，“张潇艺的父母已经授权他进行张潇艺之死的诉讼官司，并且承诺将在诉讼时亲自出庭。”，按照这个报道，有两种可能，张潇艺的父母可能以原告的身份出现，或者以证人的身份出现。如果是前者，张春良就是张潇艺的父母的诉讼代理人，如果是后者的话，张春良就是本诉的原告。根据大多数的报道来看，应该是前者，即张是诉讼代理人。被告是暴雪公司的，那么诉讼请求是什么呢？就该案来讲，其如果要就死亡事实请求游戏公司赔偿的话，就要证明游戏是孩子死亡之间存在因果联系。即玩游戏与被害人的死亡事实之间存在直接的因果联系。而事实上，没有一个人是在玩游戏过程中死亡的，而且，就张现在代理的案子来看，张潇艺是在玩游戏后自杀的，因为跳楼这个行为不是由游戏中直接或间接教唆、暗示而出现的。这本身就是一场没有来由，没有结果的诉讼。目前，张表示，已经第三次提交诉状，但是，就这种案子，没有明确的诉讼请求，侵权行为构成要件不充分，显然是不可能受理的。”

事实上早已不需要更多的解释，就连张春良本人在自己的书上都说早已知道官司会输，但是知道会输却又一直反复打，难道你认为整个社会都会傻到认为你在学愚公移山？在书中张春良又将自己的几场官司混淆成公益诉讼，但事实上就和他一贯所玩的伎俩一样，不过是再一次偷换概念罢了。

八问：真的只是技术问题

我们都知道，魔兽争霸3并不是网络游戏，而且张潇艺所玩的网吧中八成还是安装的盗版魔兽。我们的大学者张春良虽然明知这一点了，却还口口声声咬住网络游戏不放，对于所有人的指正，却一口一个技术问题，还呼吁大家把注意力放在人文关怀上而不是技术问题上。殊不知这一个所谓的技术问题，就回避掉了太多的真问题了。关于魔兽争霸3是否是网络游戏这一点，已经有太多的人说过了，我不再细问，只是张春良为什么要拼命把矛头转向网络游戏呢？其实很简单，因为在他心里面也知道暴雪确实不是个合适的目标，相对来说，网络游戏这个目标不但够大，更加能够吸引公众注意力，这块肥肉也更有可能吃到嘴里一些，因为虽然任何一家赔偿的可能性都不大，但是不排除有个别网络游戏公司出于公益，拿几个钱出来打发一下我们还要养家糊口的张大学者，就像丰田拿钱给我们修防护林一样。

九问：网络成瘾等于网络游戏吃人

关于网瘾，我们并不否认他确实是一个新的研究范畴，但是它的定义也确实仅仅是一个研究，没有任何一个国家任何一家医疗机构（当然不算那些乘机发财的能给死人开诊断书的）宣布确定了网瘾是一种精神疾病并且研究出了其治疗方法。所谓网瘾研究不过是人家的医学机构提出的一个防治预想，就和电视病空调病等等一样，属于非强迫性心理依赖症，这类症状主要是指对象本身并不具有生理上的成瘾性，只是长期接触从而造成了心理上习惯性的依赖，可以归为心理问题但决不能称之为一种病。

北京军区医院的那个网瘾防治中心经过记者的访察也发现不过是在用治疗轻度精神病的方法治疗所谓“网瘾患者”，唯一不同的是收费上一点也不含糊，短短几天或者半月的治疗流程报价随便就上万真是比黑医院还黑，有什么办法呢？人家瑞士医学院都没研究出来的病让你给治了，别说上万人民币，上万美元也要治啊，根据人家的那个调查表，我们编辑部所有人早就是网瘾患者了，还是病入膏肓的那种。

何况张春良还要想办法把网瘾的概念给偷换成网络游戏瘾，这一点我们很容易能够发现，因为张春良在很多地方做得并不高明。比方说他的封底上，第一排刚说了因为网络造成的犯罪率在上升，第三排就已经直接在网络后面加上了游戏二字，在书中很多案例里面，我们也能看到很明显是因为聊天室或者其他和游戏无关的网络问题，也被直接引用并扣上游戏吃人的帽子，请问如此痴心要致游戏于死地，是为了什么？

十问：到底是在网络上狂奔还是在网络上裸奔

自从有了互联网以来，人类的交流方式和观念就发生了翻天覆地的变化，因为发布信息所必需的能量越来越小。这一方面大大提升了人类的信息交流速度，另一方面也成就了无数人一夜成名的梦想，各种如芙蓉姐姐、木子美、菊花教主等层出不穷，很多人也看到了网络所蕴含的巨大宣传能量，因为网络中的所有人都既是信息接受者也是信息发送者，就像一个巨大的WEB2.0平台。也涌现出了很多通过网络的廉价且巨大的宣传力量获得成功的商业案例，但是同时，也有越来越多的宵小开始打网络的主意，想利用网络的巨大力量达到自己敛财的目的。张春良先生一系列的所作所为，其实一直都离不开网络，写的书是通过网络摘抄、自己的炒作是通过网络为主要途径传播、甚至连召集志愿者（姑且不论有没有召集到）也是通过网络，在张的语言中，我们也能看到很浓的网上习气。正如我之前所言，其宣传手段，其实和芙蓉姐姐没有两样。另外张春良一在强调自己的所作所为并不图名利，还在书中称自己帮张氏夫妇打官司并没有直接的利害关系。然而在这里我要说的是，如果你没有向张氏夫妇支付你在书中刊印的张潇艺遗作8万字的稿费的话，你不但不是没有利害关系，你还侵占了别人的合法利益！而且你出了两本书，你的书并不是免费，从字数和定价的比例来看，还要得不低，这两本书里面，你有没有收入？如果有收入你又怎么能说你是公益行为，甚至还敢把鲁迅先生抬出来相提并论，不觉得这是侮辱天下文人？你的这些行为，与其说在网路上狂奔，不如说是在网路上裸奔贴切得多，就是不顾一切吸引注意力从而达到敛财的目的。不过很抱歉，我们也是玩家，还是那种你不容易糊弄的玩家，所以就算是裸奔，我们也不会让你奔得太痛快……

后记：短短两个版，再不能承载更多的内容了，义愤之下，全文半天时间草成，语句方面其实还有很多需要修葺之处都来不及处理了。不过写完之后，内心却是非常轻松的，虽然我知道也许我们这个专题正好顺了张春良炒作的目的，会适得其反的推动书的销量，但是我不得不做。因为作为一个游戏编辑，作为一个CBI的专题编辑，我做了我理应去做的一件事，我要告诉张春良之流，游戏玩家——不管网游玩家还是单机玩家，都不是精神病人，也不是你在书中多次口口声声提到的差生。恰恰相反，通过游戏，我们获得娱乐和休闲的同时，团队协作能力、知识面以及对网络的应用能力也远远超过一般人，随着游戏产业一步一步的越来越辉煌、越来越正规，游戏玩家们也逐渐的由社会的弱势群体开始成为社会的主流声音，游戏——这个被称为第九艺术的新型娱乐方式，最终会成为时代的主流。而在时代滚滚的洪流面前，几个跳梁小丑偶尔搅动的水花，除了让自己成为一个笑料外，再无其他。专题还没有结束，在下期，我将放出铁嘴编辑黑夜对张春良出书前后的一系列行为所作的分析以及小说编辑神踏踏对张潇艺的遗作的看法，在这里要再次感谢他们，虽然他们也很想跳到前台来做伤害输出，但是他们最终服从安排选择了在后方进行配合，非常感谢！

特别铁嘴

扔石头的哥布林

怀揣两本宝书，高举一面大旗

——张春良其人其事

文：黑夜

少年潇艺离开这个世界已经快一年了，从一年前的那个惨剧到半年前国内媒体的大肆炒作再到月前“网络沉溺问题研究学者”大张旗鼓要状告暴雪为张潇艺“讨回公道”，一个影像慢慢出现在人们的视野里，从无到有、从模糊到清晰，直到最后，这个影像站到了群山之颠，高举一面旗帜迎风挥舞，上书“网游吃人”四个字，人们才逐渐看清旗手的身份——张春良。

张春良何许人也？翻开其所著《在网路上狂奔》一书的扉页，其自我介绍是：网络沉溺问题研究学者、网络沉溺公共救助志愿者队伍召集人、网络沉溺公共救助网创办人、某机构网瘾防治研究中心常务副主任。在今年的9月12日之前，绝大多数人对这个名字还没有任何概念，但是，9月12日《竞》报的一篇报道将他直接推上了舆论的风口浪尖。在这篇报道中，首次被人称为“著名的网络沉溺社会问题研究学者张春良”，由于该报导一再被各大媒体转载，张春良这个名字也迅速的家喻户晓，而他究竟是不是“著名的网络沉溺社会问题研究学者”也就无从考证了。这里不得不承认，在张春良跳出来之初，我们并没有对其产生足够的重视，因为几年以来，传统媒体上对游戏的歪曲与误解实在是数不胜数。但是事实证明，当时的我们过于低估张春良先生的能量了。

如预料一般，张春良先生的大作依次面市了，在第一时间购入之后，我和舔神花费了大量的时间对其“著作”进行了研究和调查。随着对两书逐字逐段的分析，各种疑问不断的在我们的脑海里浮现出来，而足以解答我们这些疑问的线索也抽丝剥茧愈发清晰，当我们终于通读全书在网上大量的收集相关资料之后，整个事件已经变得无比清晰。

按照张春良本人的说法，他从去年年底开始从事网络沉溺问题的研究，而他得知张潇艺事件的时间则是今年的1月20日。作为一个顶着众多华丽头衔的“相关专家”，这个时候张春良做了什么？跑遍全国做调研？努力将自己的“网络沉溺公共救助网”建设成为家长交流的园地？都不是，他正伏案炮制他的大作《网络游戏忧思录》。6月，《网络游戏忧思录》上市了，书中援引了大量的“例证”来证明他所提出的“网游是第二场‘鸦片战争’的论点。遗憾的是，尽管张春良一再强调该书中的例证都是他“走访全国各地260家网吧、调查700余例因青少年迷恋网络游戏而引发的悲剧”后得来的，但是，任何关心时事的人都不难看出，他书中所选取的例证无一例外都是从一年多来各大媒体的报道中直接copy过来，有的甚至大量段落一字未改，其中广大玩家耳熟能详的“母亲放弃尊严的一跪”也变成了张春良亲眼目睹的了。这样的“走访”和“调查”结果堆砌出来书究竟什么质量大家自然心里有数，读者自然也不会买帐，所以，该书销量并不理想，区区八千册的印数显然并未让张春良满意，于是，新一轮的策划开始了……

8个月过去了，一切都在归于平静。此时，张春良再一次旧事重提。他说，他想为被网络游戏毒害了的张潇艺打一场著名的官司，他不要让张潇艺白白地死了，不要让更多的张潇艺出现。从时间上来说，如果张春良有心替潇艺打这场官司，那么早在半年前就应该进行了，这不是他研究的大好题材吗？但是当时他没有，而是等风平浪静的半年之后，张春良站了出来，扛起了“直面利益集团”的大旗，“战刀直指网游沉迷”，宣布要“为潇艺的死讨回公道”，将游戏厂商告上法庭。是什么原因促使他在这个时候做出这样的决定？答案在10月28日揭晓……

“10月28日14时10分，北京中国科学院文献情报中心一层多功能厅。伴随低婉的哀乐，与会嘉宾和记者一起向一个披挂黑纱的遗像鞠躬，默哀一分钟。”这是中青报当天报道中的内容。但是需要提醒大家注意的是：该场合不是潇艺的追悼会，更不是什么“网游防沉溺研讨会”，而是张春良的新书《在网路上狂奔》的新闻发布会。之前，张春良两次以潇艺代理人的身份起诉《魔兽争霸》的代理商暴雪娱乐，可惜法律不相信炒作，天津塘沽法院两次均已证据不足驳回了诉讼请求。在根本不可能拿出证据的前提下，任何人都明白，这样的诉讼注定不会有结果。但是为何张春良却一而再、再而三的大肆炒作此事？难道真是如他所说为潇艺讨回公道？那么潇艺离世之初我们的张春良先生又在哪里？毫无疑问，所谓的起诉暴雪只不过是张春良为了宣传他的新书所进行的一场炒作、无比丑陋的炒作，而10月28日的这场发布会又将这场丑陋的炒作推到了最高峰。至此，张春良先生时隔半年后重提此事并进行大肆抄作的目的已经路人皆知，尽管他在发布会上奏哀乐、挂遗像无所不用其极，但是这一切的一切都无法掩盖其丑恶的本质——借潇艺之死为名，宣扬自己的新书，一方面博得“网络沉溺问题研究专家”的名，一方面获取新书大卖的利。天下熙熙，皆为利来；天下攘攘，皆为利往。追逐名利乃人之常情，本无可厚非，但张春良为了一己之名利，不惜亵渎一位离世多日的天真少年，其无耻之态，人神共愤。

11月21日，游戏天地2005年第45期上市，我与舔神经过对张春良的两本“著作”的认真研究和其言行的细致调查，制作出本专题，没有必要辱骂或者责难，我们想做的仅仅是让更多的人了解真相。当你看完本专题后如果能发出会心的一笑，“啊，原来事情是这样的啊。”那才是我们最大的荣耀，才是媒体真正的职责所在。

人性之沉沦——当绝笔受到玷污

文：神踏踏

当少年张潇艺所创作的游戏小说映入眼帘之际，珍重与惋惜的感情在我心头萦绕不去。即使以一个长期负责游戏小说刊登的编辑眼光来看，一个十二、三岁的孩子能写出好几万字的，具有丰富想象力和明晰情节的游戏小说来也不是一件寻常事。更何况，那里面还蕴藏着他最为宝贵的真性真情。

对于大多数的初中生而言，八百字的作文尚且苦不堪言，遑论数万字的小说？在既无稿费考虑，又无出版设想的前提下，张潇艺的写作动机只能以自娱来解释，尽管这方式来得辛苦了一些。而倘若让我们转换一下眼光，对他的这个举动和文章本身进行认真的审视，则可从另一方面得到更接近于真实的答案。

在张春良先生所公布的原作里面（错别字亦未更正），《守望者传》是以游戏剧情为蓝本，加入张潇艺自身理解和阐述的小说。他对所喜爱的几个游戏人物进行了着力的刻画，为它们安排心目中的舞台，加入各种幻想，洋洋洒洒，自得其乐；另一篇作品《英雄年代》则是以其在某款网游中的经历为基础，架构壮阔战争背景，并且亲身参与的故事（该文张潇艺进行了第二稿的改良，而不是张春良先生所说的"三篇小说"）。而不管哪一篇作品，张潇艺都是以一种轻松、愉快、自信满满的基调在进行叙述，甚至还不时的来那么几句俏皮幽默的桥段，率真可爱的天性溢于言表。

我始终不忍心把这个少年的悲剧和他的作品联系起来看，刚才我曾提到，一个课业繁重的初中生写几万字的小说是辛苦的。结合我们对张潇艺生前的种种了解，写小说无疑是他满足心灵渴求，对抗孤寂的暂时避难所。因为在这背后，他不得不面对家长与校方的不理解和责难，以及部分同学的鄙视与嘲笑。平等条件下的交流之门于他，宛如彩虹一般遥不可及。

可以想见，张潇艺曾经多少次的在"电子海洛因"的诘难面前流下屈辱之泪，他那尚未健全的心智一次次的在自由与"家教、劝导"之间割裂抽搐，自我厌倦，却无力去反驳和说明些什么。他只能通过书写来舔舐伤口，尝试着用笔来重建信心与欢乐，从中找到那怕一丝丝可供呼吸的氧气。他试图在小说中为自己保留一小块可怜的天地，找到生活的信念和支柱……但最后，他的努力仍然付诸东流。

抛开文学层面上的表象，张潇艺留下来的文字至少应该得到最基本的尊重。在这块少年人最柔软的心底角落里，我没有找到张春良先生所谈的暴力与性，我只看到了对美好事物的追求和得到别人肯定的期望，就算有些个人英雄主义，可对一个初中生，我们又有什么好非难的呢？

张潇艺带着被强加于身的诸多责备与内疚走了，少年做梦也不会想到，他那些聊以自慰的寄情之文有一天会被人附上引导性极强的前言，大肆利用。诚然，张春良先生在这些纯洁文字之前所撰写的"拯救"与"慈悲"之言足以使千千万万，不明所以的社会大众按照他的期望去解读和愤慨，但在我看来，这未免太过残忍，太过不择手段。一万多年前的山顶洞人尚且知道善待逝者，夏殷之民亦知敬畏鬼神，而我们的张春良先生——这位满口引用鲁迅文字，摆着"为天下人争公道"面孔的"正义人士"现在却干着连原始人也不如的勾当。我不明白，当他沉着的扭曲着死者意愿，强奸其精神的时候心中做何感想？何况，他的对象还是一个孩子！

毫无疑问，张春良先生是得了"厚黑学"真谛的，不然，断不能行此非人之举：明明要踩着别人往上爬，却又偏偏要作出被人踩的样子；明明是要蘸着已然凝结的血液来吃馋馋，却又偏偏要痛哭流涕，装出一副悲天悯人的圣象……真个是能欺人寡妇孤儿，心黑如焦炭；能受巾帼之辱，脸皮之厚，更甚城墙倒拐。就如要练《葵花宝典》必先挥刀自宫一般，张春良先生修习的"厚黑大法"，阉割的则是自己的良心和人性，此中阴险，着实令人齿为之冷！

自然，做人做到这个地步，我的这篇小文是绝对不会令张春良先生有任何触动之处的了，不过我想提醒的却是那些善良的读者们：当你们读着张潇艺的绝笔，并为这个已然消逝的年轻生命洒下一掬经过精心导演，已然变质的同情之泪的时候，你们并不会知道，少年的灵魂正在黑暗的角落里悲伤哭泣。

我们为什么要扔石头

文：舔神

哥布林，又叫地精，是一种低等级的小怪物，在任何游戏和电影中都没有当过主角，相反他们常常是初期被欺凌的主要对象，我们自嘲为哥布林，因为我们在语言上的弱势。

我想我是有必要对《在网路上裸奔》的突然推出做一点解释的，然而并不是解释他的突兀，而是解释我们的动机，因为我们这次的动机是多方面的。这段时间我们一直在制作另一个专题，我还为它在论坛放了读者调查并直接采访了一个读者（这个接受访问的读者的真名我会在下个专题中放出）。张春良只是我们在做这个专题的时候发现的一个特例，因为他已经超出了社会上其他对游戏娱乐打压的声音，演变成一种新兴医院式的炒作敛财手法——你有病，再不治你的孩子就会死，你必须找我来治，只有我能维护你的家庭安全和合法权益。这迫使我们无法再沉默，所以才有专题的仓促推出。不过做完这个专题后，我开始思考一个更深层面的问题，那就是为什么我们玩家一定要处于一个弱势地位，正如本期专题的名字一样，我们只能自嘲为哥布林——扔石头的哥布林，我们所做出的努力最多也就求得我们自身心态的平衡，却无法改变整个社会的主流声音。我们的读者中也有很多走上了社会的，他们也应该能体会到，这个世界上有时候有很多的所谓对与错，其实只是有利和无利的另一个说法，不可否认我们的社会道德素质上出现了一个断层，人们普遍的缺乏责任感，什么事情能推就推。但是我们平时只看到几个职能机关为一个丢失的沟井盖互相推诿责任，却没有看到更加深层次的推诿——教育部门在教育方面的失败以及一些家长在教育方法上的错误。这些因素造成的恶果全部都被推到了恶果的承受者青少年的身上。厌学、逃课、离家出走、自残，这些现象在最早被归罪于资产阶级腐朽思想的毒害，随后被归罪于录像厅、台球厅、歌舞厅、街机房直到现在的网吧，罪恶之源也依次的进化成了网络游戏。但是为什么你们就不能正视一下自身的问题呢？他们为什么厌学？为什么逃课？为什么离家出走？为什么自残？你们一天不正视自己的责任，这些悲剧就还会上演，游戏也好其他娱乐方式也好，不过是青少年们用于逃避的一个途径，是果而不是因。社会不过是利用了自己主流的优势，压制了正确的声音，而所谓的"主流媒体"，为了迁就自己的读者，也清一色的站在了危言耸听和打压的一边，在他们而言，玩家跳楼和二奶被杀并没有什么区别，都是吸引眼球的彩带（当然在有广告收入的情况下，我们也看到一些传统媒体为游戏产业新贵写吹捧访谈的嘴脸）。

在这种情况下，不管是相对于社会主流声音，还是媒体，我们仍然是小众，不折不扣的弱势，仍然只是扔石头的哥布林，我们深知，能够改变我们现状的，可能也就只有时间了。在日本，因为游戏和动漫的产业化，满满的涌现出一批狂热的游戏迷和漫画迷，因为共同的特征就是整天在家没有其他活动，他们这类人被称为OTAKU。不过因为他们的数量逐渐增多，最终得到了主流社会的承认，还有以他们为题材的偶像剧《电车男》在热播。我们相信那一天我们也能等到，但是在那一天到来之前，作为游戏编辑的我们，深知自己的责任就是不断的扔石头，告诉大家我们没有沉默，没有逆来顺受，我们的眼睛是睁开的，我们至少反抗过，我们要不断的提醒大家希望的存在——The day will come!

无尽的迷宫战争

——EQ 终止运营漫谈

文：游戏鸬鹚.三千

哦，我亲爱的异界朋友们，我不知道该如何向你们描述，如何将我所知的一切呈现于你们面前，仅以一个位面旅者的身份。我遗弃了自己的名字，得以成为永生的存在；我来往于许多不同的世界，穿梭于时空裂隙之间。我曾经看到过无数次的战争悄然上演——银色的光线从天空中射下来，而你们的神在操纵这一切。异世界的人啊，我所信仰的神与你们的神祇有很大的区别，它没有欲望也没有形体，它没有金苹果也从不与自己的信徒交合。它和我一样安然的作一个旁观者，因为一切在我们的眼里不过是过眼云烟。所以，我不能很清楚的记得那一天你们的世界发生了什么事，但我愿意以那一天作为时空旅行开始的道标并摸索向前。如同那个著名的谚语所说——You will find anything when you open the door——我将带领你们的记忆穿越时空之门回到最初的那一瞬，然后使碎片交织起来，让我们看一看是什么改变了这片诺拉斯世界。

迷宫起源

暗黑纪 1979 年，有一位名叫 Roy Trubshaw 的创世神从昏睡中醒来——恩，我是指一位比 Veeshan 更早的更具有威力的神——他当时坐在一个被称为 laboratory 的巨大黑洞里打瞌睡，间或在打点记时器上写一些无意义的古代字符以应付庞大的数学计算仪器的需要。因为他如此的百无聊赖以至于想要找点乐子，便和另一位神 Richard Barthl 使用一种名叫 DEC-10 的物质创造了一个简单的世界。这个世界是由一个又一个的房间（开始的时候数量并不多）构成的迷宫，使用一种复杂的密码语言来进行房间的描述——你知道，他们的房间全都没有窗户，因此什么都看不见。他们很骄傲于自己的杰作，把它命名为 MUD1（Machination Ubiquitous Dead 1），然后找来几个信徒关在里面以隐藏的机关和怪兽折磨他们为乐。为了避免信徒们了解迷宫的结构，邪恶的 Richard Barthl 把房间数量不断的增加，并且构建复杂的通路让信徒们无法确认自己的位置，于是在 laboratory 附近便总是能听到人们的哭喊声和咒骂声。

很快的，他们俩干的龌龊事传遍了整个神山。作为排遣无聊的好方法，其它的神纷纷效仿他们，制作复杂的迷宫再把信徒关进去。当然神与神的禀性略有不同，比如战神会给信徒们剑和石灰粉，而爱神则给他们床单和避孕套。这个游戏是如此的有趣，MUD 就这样在各平行位面之间流传开来，甚至地上的凡人都知道了这样的神物。最后，一个疯狂拜神的叫做克瑞特的国家的国王也修建了一座这样的迷宫，然后把自己戴了牛头面具的儿子关了进去以表示自己的虔诚——他实在找不到象样的怪兽。

其中有一个位面的神对于这样的迷宫还不太满意，因为他们生活的地方是华丽而荣耀的，他们希望能让自己的信徒能看到这些东西，并且深深的迷醉而匍匐于他们的脚下。开窗户是不可能的（为了防止信徒从那里逃走），所以他们在漆黑的房间里面都施展了照明的魔法，把房间装饰得和自己生活的地方一样，并且在天花板上涂蓝色的油漆再画上白色的云。由于房间被建得非常庞大，信徒们也就不再害怕，反而安居乐业起来。

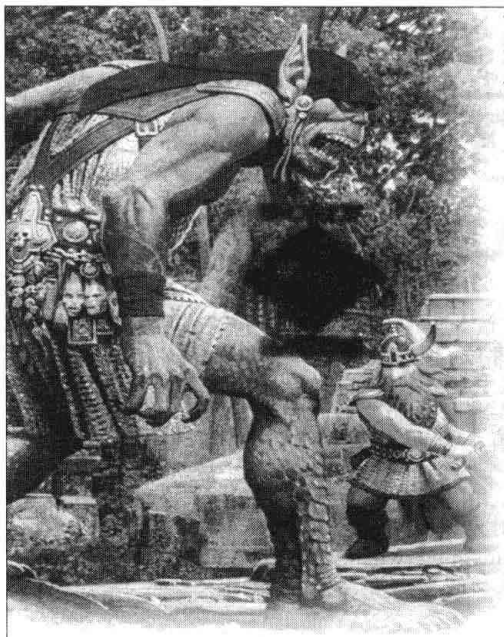
这一类迷宫早已经失去了原先的作用。作为 MUD 的一个升级版，它屏弃了那种复杂的密码语言描述而让信徒们直观的看到迷宫里的一切，这样就把死伤率降低到了出生率以下——那个整天在漆黑一片里和怪物互相抚摸然后撕打的时代一去不复返。

迷宫 EverQuest

历史上关于诺拉斯的诞生的说法是这样的：Veeshan 是一头聪明的水晶龙神，它看见了我前面提到的那个其它位面流行的玩意，也自己去做了个仿制品，用自己的爱人 Norrath 的名讳来称呼它。但是有一天，龙神女士失手把这个精巧的迷宫跌在了某块宇宙尘埃上，世界碎裂成了五块（后来又变了六块）。信徒们跑出来和当地土著杂交，最后形成了丰富的种族文化和社会形态。

但是 Veeshan 没有意识到一个严重的问题，那就是她自己是从什么地方来的。实际上这事儿要从另外一个特殊的名叫 SOE 的星云说起。这个位面里没有神的存在，据说是因为它的母星形成期历史太短的缘故，于是这里的人们就凭空的为自己造出了神——古代蛇崇拜文化的产物，并给它建造了巨大的迷宫玩具。由于他们天生都是无神论者，慢慢的产生了自己的力量能与神对抗的心理。最后他们把这种思想具象化，制造出各种传说中的神的形态的动物都丢到迷宫里面用来屠杀取乐。Veeshan 充其量算是超级 BOSS 克拉夫的远祖而已，她们唯一的生活目的就是“比比看谁死得比较晚”。克拉夫很不幸，因为级数低早死了几年，正所谓白发人送黑发人。

不管怎么说，SOE 的迷宫做得很成功，它满足了人们对于“神以戏弄人们来取乐”的不满的发泄欲，很快的就在位面世界里变得知名起来。建造迷宫的人们为此感到十分骄傲，如同发明原始的 MUD 迷宫的 Roy Trubshaw 和 Richard Barthl 那样，他们在迷宫里构建了复杂的层次和坑道，用恐怖的怪物和致命的陷阱布满它，给它起名叫做“EverQuest”，意指“一辈子也出不来”。同时他们也很会做生意，在各种时空门旁边都贴上了彩色的宣传画，上面有几个阴影时期被烧死的妖媚巫女在跳舞，旁边写着“来玩免费的 EverQuest 迷宫吧，你会找到你想要的一切”。在吸引



到足够的人以后，他们开始收费——凡是想出来的人必须交出自己一半的财产。

EverQuest 的辉煌延续了 6 年之久，由于退出条件过于苛刻，很快的诺拉斯世界就堆满了出不去的人。于是 SOE 不得不给迷宫建造更多的房间，甚至拓展到了其它的星球和深远的地下。但是有元老院的人认为这样下去 SOE 世界里自己的人都没地方住了，就叫建筑师们把迷宫的结构绘制成图纸，然后拿到其它位面去重建新的迷宫，以此实现入住人口的分流。不久，在主位面的所有镜象里都复制出了 EverQuest 迷宫，住房问题得到了解决。

EverQuest 迷宫的另一个比较著名的作用是被称为 BT（Bachelor of Theology）的神学士拿来研究社会经济结构的形成理论，20 年后我在神学报上看到了相关的论文，那位神学士还因此得到了荣誉勋章。

迷宫在东方

在那些建筑师中有一位名叫鲁班的，带着 EverQuest 迷宫的其中一个镜象乘 UBI 号帆船辗转来到了神秘的东方大陆，这也就是我们俗称的 CEQ。他想，把这样一个物事带到一片没有开发过的世界肯定是垄断一切大发横财，但是他错了。

当时的东方大陆还处于蒙昧时期，多神割据，互不相让，经常互殴，这种兵荒马乱的状态直接导致东方人对神的崇拜（害怕）远远超过了 SOE 的人，所以对于 EverQuest 迷宫这种公然的无神论产物怀有恐惧心理。

由于消息闭塞，东方大陆的东部和中部地区远没有沿海半岛小国的信息来得快。小国家的神很早就知道了迷宫的存在，还派遣间谍去偷了设计图纸的草稿回来。但是草稿过于潦草，错漏很多，用它们制作出来的迷宫基本上都只有一条路线走来走去，十分无聊。无聊归无聊，有个迷宫总比没有要来得好，于是盘踞中部的神花重金去买了几个这样的迷宫回来，先给没有事可做的人们住上再说。就靠这样简陋的迷宫，吸引到了大量的信徒入住，财源也自然滚滚而来。

东方 EverQuest 迷宫建立期间，遇到了很多的问题，比如语言不通需要翻译，制作机关使用的铁矿石难找——“我的天，他们还在普遍使用青铜器！！”——又或神的忠实信徒的小规模进攻、国家立法审核进展缓慢等等。但是这宏大的迷宫最终还是建了起来，UBI 的船长砸锅卖铁凑足了资金。鲁班想，这下总该我们发财了，但是他又错了。

SOE 的人在所有的时空门上都贴满了 EverQuest 的迷宫广告，由于无论是平民还是象我这样的时空旅者都不得不先把广告撕下来然后才能穿过门，这么一来 EverQuest 的名字变得路人皆知。更何况那几个女巫身材确实不错，人们多半撕下来也舍不得丢掉（比如说我口袋里那几张）。可是鲁班觉得自己带来的这个东西很牛逼，所以这个东西不需要宣传，所谓“酒香不怕巷子深”，到时候一住就知道。于是便没有多少人知道有这样一个迷宫。

SOE 的人精明就在于他们让人入住免费，出门再收费，人们被蒙进来了只有乖乖的掏钱。而 UBI 投资方却希望入住的时候人们先掏出钱来（不知是不是因为前期投入资金压力过大），门票又昂贵得很。对于这样一座错综复杂，机关重重的大型迷宫，他们仅仅允许人们免费参观 4 个小时——往往人们从那条狭长的门廊走到迷宫大门的时候 4 小时就已经过去了，这看起来跟那些残缺图纸建造的迷宫便没有什么两样，直来直去，甚至更差。当然后来迷宫快要垮掉的时候他们又修改成了 7 天，但是这个时候已经没有人想进去了。

在这座迷宫存在的那些日子里，还发生了很多莫名其妙的事情。比如迷宫的管理者自己作弊，给自己的亲戚送武器和魔法；UBI 的人在小克拉夫的食物里下了毒，结果小克轻易就被人给杀掉了；迷宫的入口机关更新维护失控，砸死多名住客等等。在主镜象世界的迷宫不断扩大的情况下，CEQ 反而不断的缩小迷宫的规模以减少维护费用。人们都清楚的知道，这座伟大的迷宫成为废墟的时候不远了。

迷宫的结局

夕阳下残破的废墟里，几只乌鸦正在啄食不知名动物的尸体。破碎的巨大石冠半掩着黑乎乎的迷宫入口。一张半旧的告示贴在旁边的断墙上：《无尽的任务》停止运营公告：

上海育碧电脑软件有限公司和索尼在线娱乐公司之间关于中国《无尽的任务》的协议即将期满，双方由此同意于 2005 年 1 月 31 日停止该游戏的运营。

自 2003 年 1 月开始运营起，中文版《无尽的任务》已吸引了超过四十万名资深玩家亲身体验这款游戏。游戏英文版在西方运营已超过 6 年，至今仍是最成功的网络游戏之一。《无尽的任务 II》今秋已在西方发行，并计划在 2005 年初或年中于亚洲发行。考虑到以上因素，以及便于中国玩家在过渡期继续探索《无尽的任务》，我们将提供机会让玩家将其角色转至美国服务器，并享受 60 天的免费游戏时间。此外，他们还将免费升级至资料片《神域的力量》和《失落的地下城》。

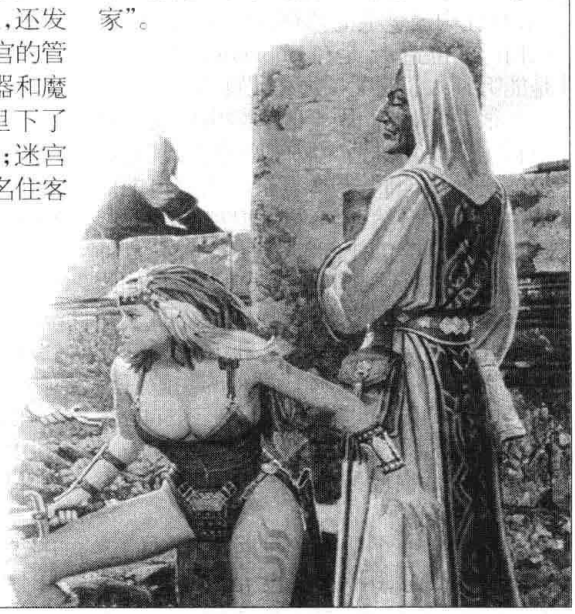
转服至美国服务器的步骤十分简单：你只需在网站上提出转服申请即可，其余部分会自动完成。详细方法请参照《〈无尽的任务〉角色迁移细则》。角色迁移申请截止 2005 年 1 月 22 日。

请注意本项服务只提供给在转服日期前具有可登录游戏的激活账号的付费玩家。

《无尽的任务》工作组　2005 年 1 月 1 日

我看见你们的目光在告示上游移，最后定格在“2005 年 1 月 31 日”这几个班驳的字样上。我不知道你们是否眼中含泪，满怀悲伤，但我知道在大陆的另一边也有几个 EverQuest 迷宫的镜象轰然坍塌。此刻相对无言，只能说也许这座迷宫真的不适合你们吧。

时空的旅程行将结束，我也将继续往下一个位面世界而去。无论如何我会记得你们，异世界的朋友，我会记得你们曾经那么骄傲的对我说：“我是一个 CEQ 玩家”。



铁嘴小脍特别企划

离开游戏的人们

俗话说：幸福的玩家都有同样的幸福，不幸的玩家各有各的不幸。从网游这个新生事物出现到现在，已经有太多太多的网游倒在了我们身后的路上，对于这些倒下的游戏，我们这个铁嘴的栏目大多都对其做过报道，分析评论过其失败的原因，但是一直以来，我们一直都忽略了一个重点：那就是玩家的感受。一款游戏的倒下，对于厂商来说无非是一次投掷失败，可以换个产品再来一次；对于媒体来说，大不了又是一个可以评论的话题；但是对于喜爱这款游戏的玩家来说，不管这款游戏是好是坏，在线是多是少，一旦投入了感情去玩，被迫离开都是一种无法忍受的痛苦经历。

对于游龄稍长一点的玩家来说，这种经历恐怕或多或少有过那么几次，特别是自己所玩过的第一款网游，想必当年的那些人那些事每个玩家都还历历在目吧，时值新春，让我们怀旧一次，听一听离开游戏的人们的故事。

故事一 一个人的游戏

讲述者：丧尸狼

我玩的第一款网络游戏是网络三国。那个时候刚刚接触网络游戏这种新的游戏类型，什么也不会，什么也不知道，才一进去，就被人连续砍翻，砍得我半天都没能走出复活的客栈。后来，天可怜见，我好不容易从千军万马中逃出客栈，正气的打算在城里溜达一圈就不玩了的时候，遇到了我网络上第一个朋友：绝地苍狼。

当时他在练级，看我经过，就帮我加了几个力（提升力量增益魔法，就是一般说的 buff），可已经被人砍怕了的我，第一反应却是转身就逃，逃的远远的，然后憋足了气，开骂。骂得他苦笑不得，可他并没到处找着砍我，而是向我细细解释，于是我们就成了朋友。当时他给我最大的感动，就是他和我认识了不到半小时，就倾尽所有，给我买经验丹，使我一举摆脱超级菜鸟的尴尬境界。

苍狼带着我去练级，去 PK，甚至把他的帐号告诉我，让我去报仇，他是我最好的兄弟。然而，好日子不长，网三出了脱机外挂，外挂可以练级，可以 PK，可以聊天买东西，比开着游戏方便许多。结果人人都在挂机不上游戏，于是智冠开始封杀外挂。

那段日子对我来说简直是噩梦，每天都要面对永无休止的服务器维护。朋友们都忍受不料，一个接一个的离开了，苍狼也想走，但是他不好意思走，因为他知道我还热爱着网三。

终于，智冠战败了，服务器不再维护了，外挂名正言顺了，可服务器里几乎再也看不到一个活人了。我爱网三，我喜欢和朋友们聊天，喜欢兄弟们一拥而上的 PK，喜欢数百人前赴后继的功城国战。可这一切都已经不复存在，整个服务器里，喘气的几乎没有，剩下的都是在挂机的机器人，PK、攻城全部都被外挂所替代。于是在线人数越来越少，苍狼也忍不住离开去了石器，但是我还一直坚守着，我还盼望着奇迹的出现，盼望着网三恢复往日的繁荣。直到有一天当我上线查询时，惊讶的发现，在线人数为：1人。

一个人的网游，我终于成了服务器第一霸主，我可以横行整个服务器了。再也没有人来跟我抢怪，跟我抢宝了。可我还是忍不住哭了：我最喜欢的游戏，居然沦落到这个地步！我终于明白，网三已经死了，它完了！

然后，我也离开了网三，但是我还是按时冲月卡，时不时还会上去溜达溜达。我知道除了我再也不会有活人了，但我还是忍不住要上去看几眼，我想，也许哪一天，还会有人，也会上来看一眼吧？

然而我一直也没遇到过任何活人。终于，有一天，智冠宣布，网三停运，所有玩家资料将被做一定改算后放到三国演义 ONLINE 里。虽然这个决定早在我的意料之中，但我还是觉得莫名的悲哀，网三就这样彻彻底底的死了。

但是，让我意外的是，在停运的前几天，网三又热闹起来。很多网三的老玩家在知道网三将停运之后，重装游戏，重新购买月卡，为的就是在网三倒闭前，重温那段美好的时光。

那时候没有人还会开外挂，大家都上了游戏，很多人因为几次服务器合并，资料全部丢失，特意注册一级小人来寻找老朋友。经常看到一群赤身裸体的小人，兴冲冲的跑出去练级，为的就是重温当初练级时的艰辛。

苍狼回来了，我的很多朋友都回来了，甚至包括当初见面就要对砍的冤家死敌也都回来了。大家在一起，一笑泯恩仇，没有人还会记的以前的仇恨。大家说着这些自己这些年的经历，说着以前的种种，开怀大笑。我们也 PK，但不再带有敌意，PK 成为了真正的娱乐、消遣。

停运前一天，大家在擂台举行了最后一次全民大 PK，所有人一齐参与，杀的其乐融融，一直杀到半夜方止。最后，大家在五月聊天室里，互相道别，送上彼此的祝福，或约定在某个网游里再见。

那晚，我睡的很甜，我很开心，我开心的是网三终于回复了昔日的繁荣：虽然只是短短的几天。

前几日，和一个朋友在玩实况时，偶然说起我曾经玩过网三，我朋友惊讶的说："你玩过网三？我曾经是网三 GM 耶！"然后问起我在网三的 ID，说知道有我这么个人，公司同事眼里的白痴，整个游戏都

没人玩了还在那加月卡。他还说，当时连他们GM也都不玩网三了，上班开着GM工具玩石器去了，没想到居然还有我这么个笨蛋在坚持，他们还拿我下个月会不会加月卡打过赌。然后就聊起网三的盛况、风光与没落，唏嘘不已。两个快三十的老男人，就在那为了一个已经死去2年的网游，聊上了一个下午，此时我的心中已没有了恨，有的只是美好的回忆和无尽的遗憾。

仅以此文，纪念我在网三中逝去的3年美好时光。

黑夜MKII：一个人的网游是什么样子？我没有体会过，但是我坚信他在只有自己一个人的情况下还坚持的玩下去理由并不是对游戏的依恋，而是对游戏里的朋友的思念吧。

故事二 当永恒不再永恒

讲述者：527

如您所知，南国的春天总是到得很早。刚入一月，温暖的阳光早已泽被大地，20多度的阳光令人心情开朗。而我，依然遵循那个习惯：回到家，打开电脑，进入永恒。

虽然说永恒已经停止运营十多天了，但是我还是没有改变这个习惯。面对一次又一次的服务器连接失败提示，我迷茫了……反问自己：为什么没有把客户端删除？为什么不肯放弃？难道只是因为一条不知道从何而来的"有公司将会收购金山华络，将会重开永恒"的传言？还是那已经不存在的金山华络在1月20号发布的敬请等待的公告？我不知道。官网BBS还是不能打开。上Q，QQ里的永恒群依然在响，这时我才发现和我一样在犯傻的人还真不少：

"今天永恒还是进不去啊？"

"我玩了飞飞，感觉好象在熬时间，好无聊啊～永恒什么时候开啊？"

"不是说有公司将会收购金山吗？怎么还没开啊？"

只要还有一丝希望，我们对心中的所爱的爱便不会消失……

回想起刚接触永恒那会，我刚刚从某款伪限制级游戏里逃脱出来。我是个极端的韩国泡菜B4者，但是一有朋友叫我玩泡菜我又会屁颠屁颠地跑去冲级。这样的矛盾象一个小笑话：有人说"我一生最讨厌两种人：一是种族歧视者，二是黑人。"

刚玩永恒时，我的第一感觉就是：这游戏和所有的泡菜游戏类似，在一个大方块地里打怪，每个方块间都有传送点，多少级的人打多少级的怪云云～但是后来我才发现——永恒，不同。并不是游戏性质不同（事实上，永恒是个超级典型的泡菜，装备怪物设计偷工减料，染染颜色就摆上去了～），而是玩家的心态不同：曾经的我一度极其羡慕别人总能骑着高头大马在游戏里飞驰，但是我到了能骑马时，却怎么也找不着马。这时，我象旁边一个骑白马的大哥问之，没想到他居然放弃做别的事而带着我去找马找了近两个小时，这令我感动不已。后来我发现，新人在永恒里总是倍受照顾的，总有人送新人装备，老玩家对新人的态度不是高高在上而是有求必应。当然，也有一些屈指可数的魔头喜欢到月光湖屠杀新人。这时候，老玩家就会集体放弃练级而跑去保护新人（永恒里恶意PK会被系统全服通告的，比如：XXX玩家被XXX玩家在XXXPK了），并且会不惜花钱在全服频道里谴责不道德的玩家，并且要求新人报出准确坐标去那里做新人保护者。永恒就象一个大家庭，大家在一起开开心心地玩，玩的不是游戏本身，而是朋友，那种友好的感觉……

玩了两个多月，突然噩耗传出：永恒将无限期停止运营。那时候的感觉好象心刹时间被掏空了似的，不知所措。一次一次告诉自己"这是谣言，这是幻觉。"BBS里到处沸沸扬扬的，到处都是玩家的心声，洋洋洒洒上千字的真情告白帖四处可见，感人肺腑。看着看着，心碎了，这是家啊！这是我们大家的家啊！有我们的好朋友和可爱的GM姐姐（小插一下：在永恒BBS里，你能说游戏垃圾，代理垃圾，但是千万不能说GM姐姐的坏话，否则将会被众人轰至渣。永恒BBS里的GM姐姐们还真不象是个专业的GM了，总喜欢和玩家打成一团，人家可是有亲卫队滴哦～），我们的家就这样没了。BBS里仍然有不少人说："我相信那只是谣言！"当然，事情没发生前我们都都这样坚信着，事情发生后也不愿意相信事实。毕竟，谁也不忍心看到自己所爱的东西离去。在永恒群里，大家都在互相传达着同一个信息——爱。模仿老公风宗一郎对他的老婆晓晓说："我们永远都是夫妻!!!"实在令人感触。当然，也有的万年王老五比如黑梦兄在群里大叫："我爱大家！"然后被众人善意滴KUSO。那一刻，似乎回到了那种大家平时在一起开开心心地在一起的时候。但是分开的阴影还是挥之不去，阴沉沉地压着。无意间看到了；了群的公告，野蛮小丫头在上面写着："大家是永恒的朋友，大家永恒是朋友！"眼睛，突然间湿了。

12月28日，服务器停止运营，BBS登入不能。12月29日，服务器变成了测试服务器……12月31日，永恒官方宣布无限期停止运营。

除了保留那习惯，我们还能做什么呢？有玩家自编自谱自唱了一首《永恒》主题曲，也有玩家到别的论坛倾诉，但是……我们真正能做什么呢？不知道。

关Q，上永恒，登陆失败……关机。

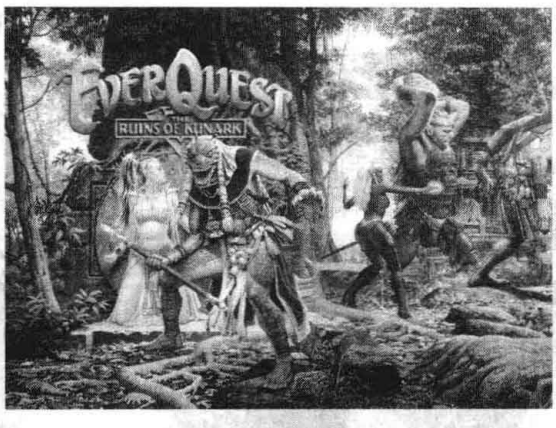
黑夜MKII：前两周才宣布停止运营的《永恒online》现在又宣布将换个形式重新开始运营，不过玩家似乎并不怎么买帐……

离开游戏的人们

故事三 玩EQ的中国人

讲述者：霹雳兔

CEQ终于停止运营了。CEQ的死似乎是命中注定，它从来就没在国内火起来过，甚至于国内大多数的网吧压根就没装过它。而我之所以能从内测坚持到它的停运，也不是因为我喜欢它，而是因为朋友的一句话激怒了我："EQ是欧美人的游戏，中国人不适合也不配玩EQ。"



CEQ停运的当天，所有人站在城里，认识的不认识的，互相说着珍重，并约定在美服再见，但是我们其实都知道，CEQ停运后，绝大多数人是无缘再见了：毕竟大部分人都很难搞到国际信用卡去购买美服点卡，再加上语言上的障碍，高PING值。但是没人愿意说穿这一点，大家彼此之间更愿意互相留下美好的回忆和祝福。

CEQ的死，其实我们早已猜到，只是我们一直还留着那一点点幻想：育碧是大公司，为了面子，虽然已经把服务器合并成一组了，但起码也应该会死撑下去吧？至少也会撑到EQ2的公测吧？可无情的现实粉碎了我们的幻想。但是育碧不愧是一家大公司，虽然CEQ的关闭消息来的如此突然和决绝，可至少它的善后工作做的还是很好，让我们无法提出太多的抱怨：没冲值的点卡可以退，冲了值没用完的也给退。

于是当我打电话去育碧前台抱怨的时候，客服小姐居然惊讶的问："点卡钱不是给你们退了吗？"在运营商眼里，把没用完的点卡退给玩家就已经算是完成了自己的使命。可是，难道我们玩家就只需要那么点点卡钱吗（更何况本来就是我们自己掏钱买的）？我们这一年多来的努力，为了CEQ所付出的感情就一文不值？运营商一纸停运公告就将我们在CEQ里所拥有的一切在瞬间化为了浮云，没有人关心我们玩家的感受，甚至都懒的来过问哪怕就是那么一句。

EQ是好游戏，否则它在欧美也不会那么火，所以EQ没有错；育碧是好公司，它把EQ这个好游戏引进了国内，并且赔着钱支撑了这么久，现在实在撑不住了要退了，可以理解，所以它也没有错；不爱玩EQ的国内玩家也没有错，人家就是无法忍受EQ那蹩脚的视角，烦琐的操作和难以理解为什么大家都满级了去屠个龙还经常全军覆没的事实，谁也不能指责别人不爱玩EQ就是智力低下就是游戏素质差。

难道是我们这些EQ的死忠玩家错了吗？我们热爱一款游戏，为它付出了我们的时间、精力还有金钱，我们只想快乐的享受游戏，又有什么错哪？可为什么到最后我们这些热爱EQ的玩家却要受到伤害哪？

时间一点点的过去，所有人都沉默下来，默默的等待着服务器关闭。然而在服务器即将关闭前的几分钟，大家再也忍不住了。"我还想玩EQ"、"EQ活在我们心里"、"EQ的朋友们，我永远也忘不了你们"，所有人都在哭喊着刷着屏……

时间到了，服务器关闭了。我默默的关掉电脑，无话可说。的确，这仅仅是一个网络游戏宣布倒闭而已，现如今倒闭的网游还少吗？CEQ死了，这意味着我再也不需要去买点卡，不需要熬夜奋战，更不会因为某个人的操作失误导致整场战役失败而气的彻夜难眠。可我的心为什么还是这么疼，脑海里突然变的一片空白，眼角不由自主的湿润。

晚上，和朋友吃饭时，说起CEQ停运了，我朋友头也不抬的说："哦。CEQ是什么？？"

我笑了一下："一款网游，AD&D类型的"

我的EQ之旅，就这样结束了。

> 黑夜MKII：如果说玩家数量，CEQ就算不是国内最低的一款至少也是属于相当低的那一个部分了，但是CEQ的玩家也是幸福的，至少他们在这么长的时间内享受到了这样一款高品质的游戏，而就像作者在文中所说，育碧在游戏明显亏损的情况下还坚持开放这么久，已经是非常厚道的行为了，向前走吧，美好的回忆是不会轻易消失的。

故事四 中国玩家在北美的最后时光

讲述者：IgetFeel

去年11月18日，在北美《魔兽世界》（WOW）公测结束之后，因为那个很现实的问题，使得大多数玩家不得不寻找另外的方法，使得自己能够继续体验WOW所带来的乐趣。除了昂贵的客户端、昂贵的包月费用、相对便宜的网费和电费，更大的问题是暴雪提供的服务与时好时坏的连线质量。尽管卡里姆多辽阔的平原任人驰骋，尽管艾泽拉斯的世界绚丽多彩，这一切的一切便不能抵挡那万恶的赤裸裸的金钱攻势呀！

与之前所接触到的服务器关机完全不同，喜欢恶作剧的GM召唤了平时躲藏在副本地下城深处的boss，用来清理赖在城市里的玩家。恐惧魔王已经不能算是惊奇了，暴风城里出现的黑暗女士、兽人酋长、牛头人酋长，十字路口出现的月女祭祀、山丘之王，奥格瑞姆出现的黑龙公主，这些才是难得一见的明星，如同黑夜中闪烁的萤火虫一样，亮得那么鲜明、那么出众。作为这些明星出场的前戏，浑身发绿

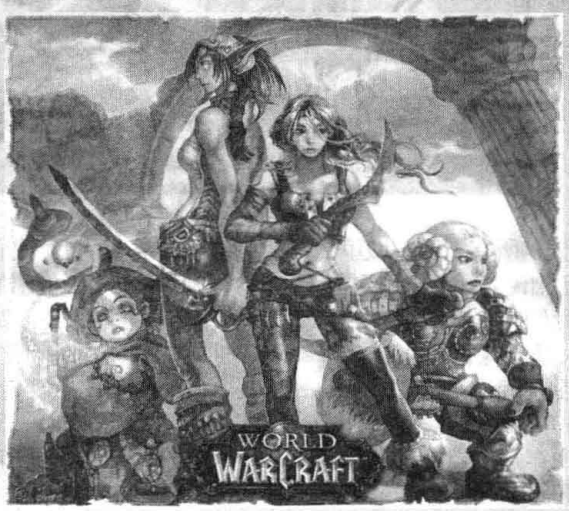
离开游戏的人们

的地狱火、背了翅膀的恐惧魔王、一身黑毛的地狱犬则肆虐于各个城镇，当时我正好从雷霆崖乘坐双足飞龙到十字路口，lag结束之后就看见一大坨绿色的东西冒了出来，于是我连忙退到一个角落，可惜没注意到身后，刚刚站稳就被一只地狱犬扑倒在地，直接让灵魂医者将我复活之后立刻使用炉石飞回记录点，在释放时间的最后那一刻，一叠（没错，就是一叠）地狱犬和跟在它们身后的恐惧魔王从我身边擦身而过……后来我才知道十字路口发生的战斗根本不能与奥格瑞姆所发生的相比，除了刚才说的黑龙公主以外，还有数不清的传奇人物。每一次奥格瑞姆里的部落玩家解决掉GM所召唤的怪物之后，他们全都跳舞以示庆祝，以及从一个怪物身上掉下来的东东竟然能够让所有的人开始跳舞，并且GM开始将玩家变成鸡……

RAID！当我再次回到十字路口的时候，几乎聊天窗口快要被这四个字淹没了，所有的人都在叫喊这个单词。激情澎湃的老外们提议坐船到荆棘谷，接着冲到风暴城去。于是很多不认识的人开始拉人组队，然后再叫喊“LFR（looking for raid）”，行走在路上的时候有一句没一句的聊着，不知道说什么的时候就打“lol（laugh out loudly）”当船到岸的时候一个不知道从哪里冒出来的侏儒盗贼，狠狠地给我来了一个背刺，等我反应过来的时候我已经倒在地上了，不过很快的是那个侏儒盗贼立刻就被周围骑了坐骑的玩家打翻在地上，也算是帮我报仇了。

激情没有持续多久，跑了一段路之后就有人开始咒骂raid，从荆棘谷到风暴城不光是路途遥远，而且还要经过很多30级以上的区域，就算是宽阔的大路上也不时出现凶猛的大猫扑过来或者丛林土著阴险的标枪，一不小心就会挂在路上，当然，达到40级买了坐骑之后就不会存在这个问题了，特别是当自己一步一步地在往前跑，而偶尔有一两个骑了骨马或者梦魇的高级玩家经过的时候，我敢保证没有多少人能够忍受如此漫长的旅程和缓慢的前进速度。

当屏幕上开始倒计时的时候，许多认识或不认识的玩家开始相互挥手问好，以及说再见，大家都开始lol，跳舞或者学鸡叫，没有人愿意坐在地上一动不动，每个人都用了很多表情命令，直到server down。



狂欢之后对于北美玩家来说并没有结束，而对于国内玩家来说，新的考验才刚刚开始。定价49.99美元的WOW客户端和月费为15美元上下的收费显然不会是广大国内玩家所期望的，习惯了35元包月这种方式的玩家多半不会为了几张光盘和一个帐号花费400元以及更多。不过少数对艾泽拉斯世界痴迷的玩家仍然通过种种方法找到大洋彼岸的亲戚朋友，通过他们的信用卡和钱包铸造成打开黑暗之门的钥匙。前不久一份报纸就刊登了在美国的留学生为国内玩家代购WOW客户端的详细流程，而代购产生的种种问题在最后都能够得到相应的解决，借此处向不辞辛劳的留学生们致敬。11月23日，WOW卖出24万份拷贝，24小时内销售量超过了历史上的任何一款PC游戏，超过20万玩家创建了魔兽世界帐号，太平洋时间下午5点时有超过10万人同时在线游戏。

总的来说，在北美玩的时候玩得很快乐，尽管长达九天的时间里我几乎没怎么动过，我的意思是只要是坐在电脑面前，进入游戏之后身体就凝固在凳子上面，除了中午和晚上每次用15分钟跑到食堂吃饭以外，几乎就没出过寝室，到晚上12点熄灯之前才关机洗脸准备睡觉，一站起来才感觉到手脚冰凉腰酸背痛，脖子几乎生了锈，稍微转动一下都听得到动静，不过我觉得这一切都还值得，还有什么能够与快乐相比呢？

相映成趣的是，北美公测结束之后，没有购买北美客户端的玩家纷纷涌向三八线以南的大韩民国，那里除了整容的美女以外，还有公测时间比北美长得多的WOW。一时间许多韩国身份证统统成为打开黑门的神器，以至于很多人都愤恨地骂街，好不容易找个身份证却是被注册过的，什么世道。

黑夜MKII：这位玩家算是最幸福的了，虽然遗憾的离开了美服，但是毕竟国内的测试已经近在眼前了，相比其他玩家的绝望来苦苦等待的痛苦就算不得什么了。

故事讲完了，相对于过去几年里倒下去的无数网游而言，上面这四个故事里的四款游戏仅仅是沧海一粟（当然，WOW那个例外。请无误解），但是玩家们怀念的心情却是一致的，玩一个游戏、交一帮朋友，对于绝大部分玩家来说恐怕才是最重要的原因吧，打开QQ，看着上面的每一个组群，你是否还记得他们是与你在哪个游戏里结识？又是否还记得与他们之间发生的那些精彩纷呈抑或刻骨铭心的种种事情？如果有一款游戏令你怀念、有一帮朋友让你牵挂，请将你的思念发送到dingy-i@cbigroup.com。

离开游戏的人们

铁嘴丹心专题企划：

谁来维护你的权益？

——游戏玩家这一年

编者按：又到了新的一年，我们不可避免地再次迎来了又一个3．15维权日。正如我在上周所说，我们希望这个节日如一缕青烟般灰飞烟灭，在以后的日子里难觅其踪。很显然，在目前各项体制都不甚健全的环境下，这个梦想远得好象天边的海市蜃楼。我们站在2005年的起跑线回眸远望，面对那一声声未央塔里的哀叹，依然只能默默地细数着这半年来一件又一件的维权案，但是细心之人不难发现，厂商们的态度在这一年里正逐渐的产生着变化。

悄然转变的地位——2004年玩家厂商交锋实录

文：颓废的伤疤

妥协事件回顾：

2002年9月和2003年8月赵明在盛大网络经营的网络游戏《热血传奇》注册了两个ID，并在两个ID中分别建立了两个角色并支付相应费用，接受盛大网络提供的服务。在游戏过程中，赵明付出了大量的时间和心血，并不惜花费3万多元从其他玩家手中购买了大量的极品装备。2004年3月、4月，赵明发现自己游戏角色身上和仓库中“复活戒指”、“骨玉权杖”等34件极品装备被盗（后该34种武器装备分别被多个玩家占有，但被上海盛大公司予以技术冻结），遂向盛大网络投诉，盛大网络答复让赵明到公安机关报案，但当赵明到公安机关报案时，公安机关却不予立案。赵明认为他在游戏角色中所拥有的武器装备属于其个人的虚拟财产，这些虚拟财产是他自己的劳动所得或用人民币购买的，由于盛大网络未能提供安全的服务，致使其大量虚拟财产丢失，因此，盛大网络应当承担相应的民事责任。

盛大网络称赵明在起诉状中明确表示“发现自己的账号被盗”，这应当属于刑事犯罪，应由公安机关立案侦查，而不属于民事案件的审理范围。盛大网络分析游戏装备被盗存在两种情况，一是赵明自愿交易给他人；二是被人以“木马”盗走。盛大网络认为赵明游戏装置丢失与他们无关。

但此辩解未被法庭所采纳，最终法庭判决：上海盛大公司于判决生效之日起七日内将原告赵明所丢失的34种武器装备分别恢复到原告赵明的两个ID内。判决后，赵明和盛大网络已于2005年2月21日达成了执行和解：盛大网络于执行和解协议签署后3个工作日恢复赵明游戏账号内的装备。

树大招风，04年买下了传奇老祖宗ACTOZ的盛大也从未停止过遇到传奇所带来的麻烦。从如今曾出不穷的玩家为虚拟装备帐号状告运营商事件中我们发现不难发现，从不理不睬置若罔闻到谨慎对待，毕恭毕敬，盛大对于玩家的态度竟也发生了微妙的变化。

如果有幸去过盛大网络上海张江总部的话，可以发现公司相当部分的玩家开放区域，可以提供玩家任意参观。相较于目前各大游戏公司习惯拒玩家于门外的作法，一切尽在不言中。

强硬事件回顾：

杭州玩家陈岩，是网络游戏《传奇3》的用户，至今已在这个游戏中打拼了一年多的时间。原告在民事起诉状中称，2004年2月24日上午9时，被告（光通公司）突然无故封停了自己的游戏账号，至2月27日上午7时账号被解封时，原告发现自己的一件游戏装备“降妖除魔戒指”丢失。原告认为，被告无故阻止原告参与游戏达三天之久，并且致使导致丢失装备一件，被告的这种行为是对原告合法权益的侵害。在原告多次向被告主张权利未果的情况下，不得不向法院起诉。

被告方光通公司称，在2004年2月，有玩家举报原告拥有并使用“属性极端异常”的装备“降妖除魔戒”，在游戏中频繁杀戮，在原告所在服务器中造成了广大玩家的恐慌，影响极其恶劣。被告因而根据与原告签订的《用户服务条款》及《违规玩家处理条例》的有关规定，冻结了原告的账户，并将其“降妖除魔戒指”删除。

在法庭上，光通一再强调原告的装备属于“非法装备”。在被告向法庭展示的证据——《用户服务条款》及《违规玩家处罚规则》中有这样两条：玩家“利用系统的BUG、漏洞为自己及他人牟利，或损害他人合法权益，游戏运营商一经发现即对玩家处以冻结账号3天，再经发现封停账号的处罚；玩家“凡拥有非法物品，该非法物品即被删除”。

至截稿日前，该案件依然没有得到一个正式的答案。

尴尬事件回顾：

网名“·豪门·玉儿”的吉林市市民张先生，在“联众”玩四国军棋游戏中，花费1.1256万小时，积分达到9537分。然而“联众”客服中心以“·豪门·玉儿”利用系统漏洞作弊、非法取得积分为由，对其进行了清零处理。张先生遂将“联众”告上法庭。

吉林省第一例网络游戏名誉侵权案一审以“联众”败诉暂时画上了句号。“联众”被判向张先生致歉、恢复其游戏积分，并赔偿3万元人民币。一审中胜诉的张先生目前已着手建立全国第一家网络维权网站，

为受网络侵权的网友提供法律咨询。

吉林市船营区法院审理认为，虽然现阶段网络立法缺失以及管理失序，注册人编制虚假注册账号比比皆是，但某一账号真实注册人必然存在，且仍具惟一性，故不能以ID注册信息与自然人真实信息不符，而绝对否认是该自然人注册了该ID。“·豪门·玉儿”这个ID被不同的人所使用这一点，张先生对此并不否认，但授权他人使用仅系使用权暂移转，并不改变该ID最终权利所属。张先生进入联众四国军旗而注册ID“·豪门·玉儿”，虚拟人物“·豪门·玉儿”即与张先生建立了事实联系，张先生有权行使该ID上的权利和承担ID上的义务，一个ID名称只对应一个自然人。所以，张先生就“·豪门·玉儿”被清零而以自己名义起诉有事实和法律上的理由。法院认为，“联众”侵害张先生名誉权的事实成立。

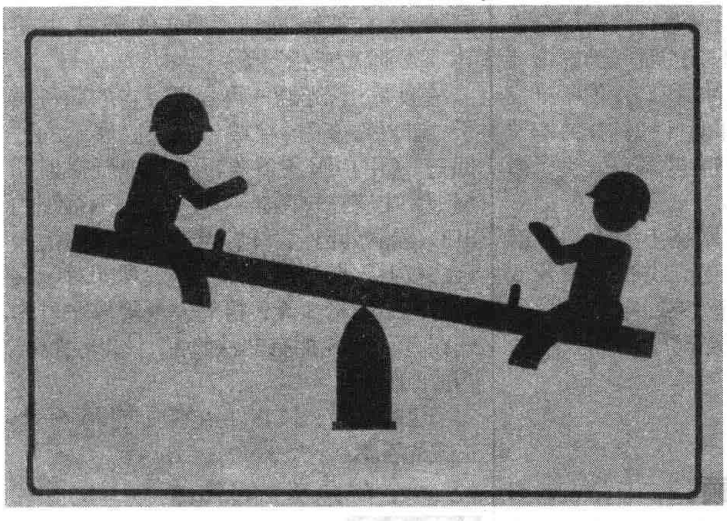
综上，吉林市船营区人民法院判北京联众在判决生效后3日内，在联众世界网络发表“致歉通告”，公开就“·豪门·玉儿”被清零一事向“·豪门·玉儿”致歉，内容需经船营区人民法院审查；为联众世界四国军旗游戏ID“·豪门·玉儿”恢复积分9537分，并给付精神抚慰金3万元人民币。

在MMORPG之外，休闲游戏的玩家数量确实也不容小窥。而作为休闲游戏的老泰山联众，此次似乎是第一次被玩家真正地“推倒”了。

在国外，有很多令我们大跌眼镜的案例。如果麦当劳内没有竖立“小心地滑”的标志而我们不小心摔倒了，那我们有权状告麦当劳并且有相当大概率胜诉；如果我们不小心吞服了洗衣粉而包装袋上并没有标明“注意！本产品不可食用！”，我们依然可以上诉并且取得赔偿。我们注意到联众到惩罚该用户的原因是“利用系统漏洞作弊非法取得积分”，换种观点来看，系统漏洞究竟是谁之过？

铁面无情

2004.12.21日，暴雪今天在魔兽世界官方主页上发表了关于出售游戏内容的声明，称暴雪注意到了某些人在eBay等拍卖网站或个人网站出售游戏内财产以获得金钱的现象。魔兽世界使用条款明确规定所有游戏内容都属于暴雪所有，暴雪不允许游戏内物品被出售以获得金钱。因此，暴雪将采取任何必要的行动来阻止此种行为。暴雪不但认为此种行为是非法的，而且将可能对游戏中的经济和数千玩家的体验造成伤害。为了促进快乐和公平的环境，暴雪正积极调查与此相关的人员，并保留对其采取法律行动的权利。如果你被发现出售游戏中的财产（如金钱，物品或角色）以获得金钱，你将失去角色和帐号，同时暴雪保留采取法律行动的权利。



暴雪同时提醒潜在的购买者注意不要用金钱购买游戏中的财产。暴雪理解购买更好物品的诱惑，但不是出售者而是暴雪才拥有所有游戏中的财产。

此外，暴雪认为角色可以通过冒险和任务在游戏中获取充足的装备和金钱。请注意如果你购买了游戏内的财产，暴雪可能会暂停你的帐号，至少会删除购买来的物品。暴雪致力于维护魔兽世界中公平游戏和获得乐趣的环境，请对此予以理解。

“这些东西都是我的！我是借给你们玩的！你们不可以随便动我的东西！”暴雪一声怒号，无数打着WOW小算盘的玩家吓得一屁股坐在了地上。在中国这片神奇的土地上，暴雪这样做不知是给虚拟物品市场规范下的一道紧箍咒，还是点燃了触怒国内玩家们神经的导火索。无论如何，WOW都已经站在了这里，是喜是忧只有等时间来告诉我们。

黑色幽默事件回顾：

2004年11月一家专门制作和出售网络游戏《英雄王座》的收费外挂“英雄宝贝”的网站，在游戏都还没开始收费的情况下竟然发布公告开始对外挂使用者提前收费，收完费后才仅仅半个月的时间就因玩家无法登陆而导致无法使用，最后干脆连工作人员也销声匿迹了。于是在这家外挂的官方网站上的论坛上，受骗上当的玩家愤怒声讨和要求赔偿损失的贴子，几乎占据了该外挂网站讨论区的半个版面。

一部分玩家声称将给外挂制作者三天的时间，若是三天之内“英雄宝贝”的网站还是没有工作人员出面负责同时给予玩家们一个说法，并解决相关问题，他们将考虑动用法律武器来捍卫自己的权益。这一提议迅速得到了不少受害玩家的跟贴支持与响应，纷纷表示要亲身参与到维权的实质行动中来。

行至文末，我们翻出这样一则“外挂维权”的事例。这真是让人哭笑不得，作为消费者，我们对外挂程序进行了付费，我们应当享受应有的服务；作为玩家，我们在使用我们的消费品“外挂”时间接侵害了自身的权益。外挂也维权，你是原告？还是被告？

点将台——编辑点评厂商服务

黑夜MKII代前言：上周我们公布了315活动的几个反馈渠道之后，玩家反映非常活跃。其中一位律师朋友的来信说得颇有些意思，他的主要意见是这样的：

315维权是否是形式姑且不讨论，玩家被侵权是显然的事实。CBI有否考虑，玩家被侵权去什么地方投诉？提起诉讼成本太高得不偿失使得玩家惰于使用法律？厂商因为不被追究法律责任（最多回复数据，很容易）由此有恃无恐？

这位朋友的意见很有道理，但是显然走入了一个误区，就是他认为“玩家被侵权是显然的事实”，而实际上，并非所有玩家与厂商之间的纠纷都是因为厂商的行为侵害了玩家的权益，玩家本身过错却对厂商无理取闹的案例也出现过数次。正是因为有这样不同的情况，才显示出法律解决问题的重要性。不过诉讼成本的问题的确存在，对于绝大部分玩家来说，上法院打官司都是一件过于复杂的事情，于是他们更多的是选择了沉默，自然也有部分无良厂商利用这一点而有恃无恐的对玩家权益进行侵害，幸好，我们大部分厂商在保护玩家权益方面都做得不错，加上社会关注的加强，整个网游行业正在日渐走向规范。下面就让我们看看编辑们对几大网游厂商的评价吧。

编辑卡尔本评网易：

一提到《大话西游2》和《梦幻西游》，只要是玩网游的都知道，这是现在网游市场上在线人数排名前几位的游戏，而这两款游戏都是网易所开发运营的，拥有这么两款游戏，那么大的用户群，那么他们在维护玩家权益方面又做的如何呢？

玩家玩游戏，肯定都喜欢公平，为了营造这个公平的环境，网易可以说煞费苦心，凡是发现有什么设定违背了这个原则，毫不犹豫就进行改进，虽然这样做引起了部分玩家的反感，但是却得到了大部分玩家的认同，从在线人数不断上升就可以看出来。

游戏的安全性是玩家非常关心的问题，为了保护玩家的权益，网易限定了安全码的更改，必须由玩家发信给网易的客服，然后才有机会进行修改，再加上游戏内的加密系统，这样就防止了很多盗号事件的发生。

网易的玩家见面会可以说是业内非常出色的，在全国大量的城市都举行了《大话西游2》和《梦幻西游》的玩家见面会，为广大玩家提供了见面交流，和制作者直接交流的机会，为了完善游戏，做出了很多的努力。

总的来说，网易在玩家权益保护上下了很多工夫，也取得了很多成绩，希望在新的一年里，在维护玩家权益方面做出更多的努力。

编辑卓叶评新浪乐谷：

过去的2004年曾所谓3D网络游戏风声水起之年，然而在A3落寂之后，从2004下半年起，只有NCSOFT开发、新浪乐谷代理运营的国际巨作《天堂II》孤独地执起了3D网络游戏这杆大旗，不过究其内在水准，到也名副其实。短短半年，《天堂II》国内的内测、公测直到收费运营，它始终处于玩家、媒体以及私服、外挂等非法利益获取者伺机聚焦下的风口浪尖，人气据高不下。

国内《天堂II》顺利地通过了7、8月内测期，9、10月公测期，11月10至今的收费期的种种考验，在运营团队努力维系自身稳定，其能力逐渐由弱变强的同时，我们也能够看到其在服务玩家，维护玩家利益方面所做出的种种努力。

《天堂II》从一开初测试到现在，始终面临着只要是网游就会遇到的几个致命问题：私服、外挂以及盗号问题。在运营过程中，曾经在这几个问题上有过几次危机。一是9月份的第一次外挂冲击，导致游戏LAG，正常玩家登入服务器都非常困难，随后又发生数据库被黑客侵入，出现刷钱BUG等事件。运营团队随即迅速做出了反应、凭借与NC技术开发方面良好的合作关系，及时地修正了BUG，在外挂打击方面也及时回应，宣起了一个反外挂的高潮。其措施有，9月中下旬，联手省级推广合作伙伴和分布在全国各地的电信合作伙伴打击外挂打天币窝点；为了增加反外挂工作的透明度，新浪每天在《天堂II》官方网站向玩家公布当天的反外挂相关工作汇总数字，一经查处，永久停权，这首创了业界先河。

随着针对玩家服务行动的深入开张，到了11月初《天堂II》收费之时，新浪已经升级了其外挂监测系统，能够自动侦测所有外挂，其e-box反馈系统也日渐成熟，一个完整的外挂监测、反馈、处理体系初见成效。

其二，收费阶段的玩家被盗号危机处理，这一阶段，新浪的处理重点转移到了这个新的斗争领域，这方面，新浪在《天堂1》的运营中有成熟经验可以借鉴，一方面，新浪在官网上刊登了详细的防盗号专题教程，提高玩家的自我防犯意识，另一方面，也推出了天堂II手机保护帐号服务，其三大法宝是：封锁帐号：您可以在自己登出游戏之后，发手机短信封锁自己的帐号。此时，任何人都无法登陆您的帐号。

开启帐号：您可以在登陆游戏之前，发手机短信开启您的帐号。修改密码：若您发现自己的游戏密码泄漏，您可以发手机短信修改您的密码。有效地遏制了盗号者的猖狂势头，受到玩家的普遍欢迎。

最近，该游戏运营团队又透露即将推出更全面的玩家账号保护措施—《天堂II》安全卡。这充分显示了其对玩家服务工作的努力程度。

编辑神踏踏评金山：

去年迄今，金山软件股份公司在玩家服务这一块的主要动作有三个：一是对外挂采取了大规模的、严厉的技术性反击手段；二是利用本身优势免费给玩家们提供游戏木马、病毒的专杀工具；三是改革了点卡制度，统一使用流通性更强的“金山一卡通”来实现收费。

公允的说，这三项措施都取得了不错的效果，尤其是第一和第二项，在很大程度上保障了合法玩家们的利益。去年封杀外挂时，金山曾有过仅在《剑网》一个区服就冻结好几千个帐号的大手笔，这让游戏的环境清净了很长的一段时间。而在金山运营的另一款网游《封神榜》里，近期也开展了大规模的外挂整治行动。

另外，金山在所运营的游戏里举办的各项活动亦值得一提。不间断的各种奖励性活动在一定程度上丰富了玩家们的周边生活，在我所见过的网游里面，金山的活动无论在频繁性或是创意多样性上都是数一数二的。

编辑疯花生评九城：

九城在对玩家的服务方面一直做得不错，不管是《天外》还是《奇迹》，都有自己的一套比较完善的服务方案。其中包括停机维护通告、客服电话、客服信箱、账户冲值、点卡购买、举报作弊等各项服务应有尽有，玩家们的意见和建议可以方便而快捷地通过客服反应到九城内部，给出答复的速度也比较迅速，不论是电话还是邮箱，都能在较短时间内收到九城工作人员的回复，工作效率还是相当不错。

另外，九城总是会为自己代理的游戏举办各种各样的线上线下活动，形势和种类都比较丰富，例如知道大部分《奇迹》玩家都对PK情有独钟，他们就经常性地在各区举办一些PK相关的赛事及活动，以此来延续《奇迹》的生命，也为《奇迹》玩家的线上生活增添了不少色彩。《天外》的活动也相当丰富，且都是符合该游戏风格的，让玩家在游戏之外获得了更多的乐趣。

编辑舔神评盛大：

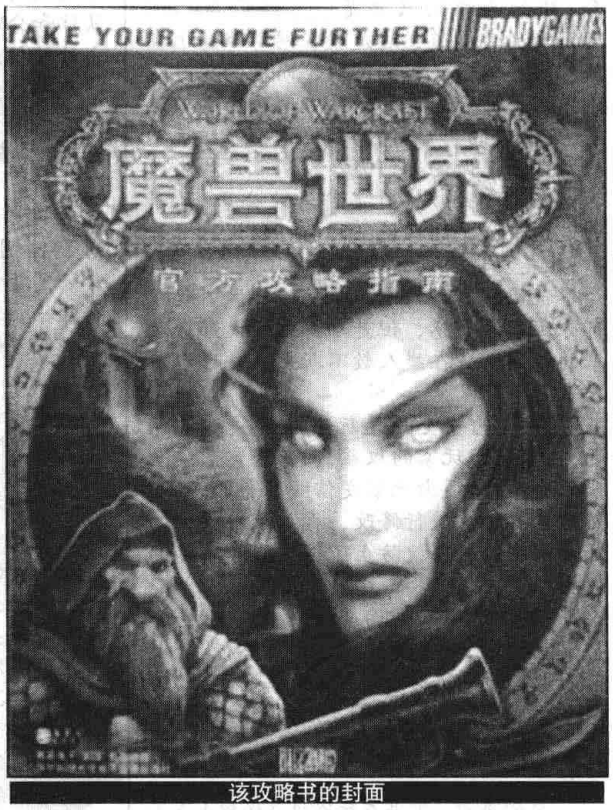
盛大公司作为中国最大的游戏公司，在客户服务方面一直坐得非常的出色。在很早的时候就建立了24小时的客服中心，可见其良好的服务意识。在之后的游戏运营方面，盛大一直是开新服务器最快的公司，而且《传奇》作为国内最火的网络游戏，其收费一直维持在比较低廉的价位上。《传奇》运营至今超过四年，仍然一如既往地为大家提供稳定优质服务。

在传奇成功后，盛大开始拓宽自己的产品线，接连引进了疯狂坦克、泡泡堂等等休闲游戏，与此同时还自主研发了《传奇世界》、《神迹》等一系列优质游戏。玩家的需求各种各样，有些玩家追求更高的级别但是又没有太多时间进行游戏，不得已只能依靠外挂，盛大公司看到这一点，立刻推出了金刚石修炼系统。这个系统让玩家不用付出多余的资金来支持外挂产业，而且只要付出点卡就能获得级别和高级装备。与此同时，对于喜欢挑战自己运气赌一把的玩家来说，盛大公司也推出了“劫天牢”这种有趣的任务，玩家只要付出一块钱就能参加一次任务，能不能获得好装备就看自己的人品了！

想玩家之所想，急玩家之所急，这才是一个真正成熟的网络游戏公司，相信盛大公司未来还会做出让我们更为惊喜的举动。

谁来维护你的权益？——游戏玩家这一年 劣质曝光 如此“官方”谁人敢买？

上个月初，各地图书市场上突然出现了一本打着“官方授权攻略”旗号的《魔兽世界》攻略书，对于翘首企盼《魔兽世界》多时的广大国内玩家来说，这先于游戏上市的攻略书无疑是给大家打了一针强心剂，总算是有了可以解馋的读物。然而事情并没有想象的那么美好，几乎所有购买了该攻略书的玩家在拿到该书后均大呼上当，一时网络上痛斥该书质量低劣劝告他人切勿购买的信息漫天飞舞，与此同时该攻略书的出版方也正好在各大媒体上广做宣传大声吆喝，到也显得相映成趣。既然玩家对该书意见如此之大，那么它究竟哪些地方让购买了的读者如此的愤怒呢？问题主要集中在两个方面：

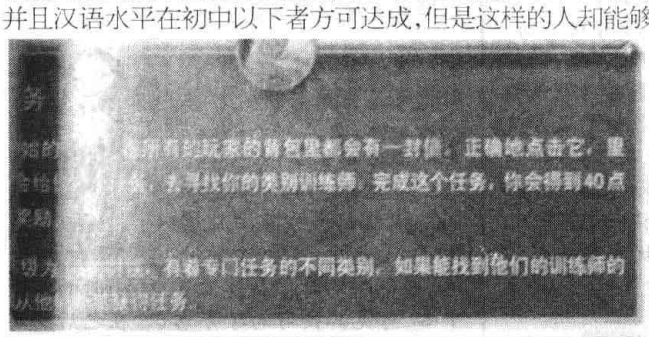


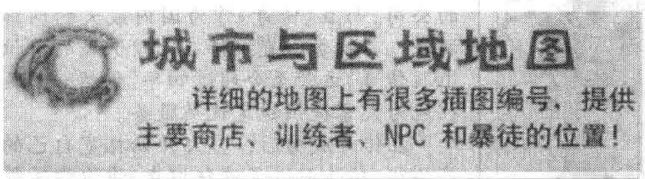
该攻略书的封面

一、低劣的质量：

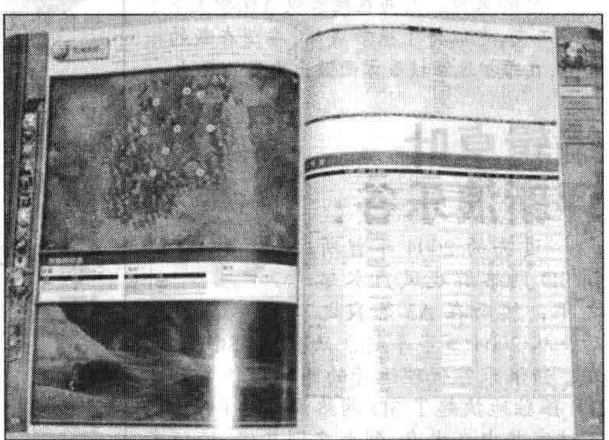
该书的出版方声称：该书是由暴雪监制的英文版官方攻略书的翻译版本，内容庞大，脉络清晰……总之一句话，好到不能再好，仿佛不买一本就算不上真暴雪 fans。恰好在 2 月下旬，本报编辑部也从美国购得该攻略书的英文原版，出版方所言果然非虚，英文版的功略的确制作精良印刷精美，从内容到外观都是赏心悦目，但是遗憾的是，拿出这个翻译版本一对比，就叫人大倒胃口了。全书上下翻译错误谬误百出，比如将“格档”翻译“堵塞”，将“右键点击”翻译成“正确的点击”，这些还算好的，因为你至少还能猜出本来的意思应该是什么，但是如果你面对“用那些迷惑人的武器造成永久性的影响……可以通过妖术来获得资源”这样的无敌翻译，哪怕你早就在美服韩服将《魔兽世界》玩得烂熟恐怕也不知道翻译者究竟想表达的是什么。而诸如此类的错误贯穿整本书始终，用一位购买了该书的读者的话来说就是“有错的页码比没错的还多”。

关于该书如何翻译而成这个话题在编辑部里引起了极大的兴趣，大家讨论良久始终想不通，因为根据常识判断这种翻译水平只有对该游戏全无了解并且汉语水平在初中以下者方可达成，但是这样的人却能够从事翻译出版工作却很难令人相信，最后我们做了一个有趣的小试验：找出一些翻译得太过离谱的语句段落在英文原版中的原话，然后将其输入金山词霸等翻译软件查看结果，竟然于该书翻译有异曲同工之妙，而真相又是什么样的呢？恐怕这个问题就只有那些一手炮制该书的人才能回答了。


典型错误之一



典型错误之二


内文

二、虚假宣传：

在该书面世时出版方所做的宣传中有这样一条：购买《魔兽世界》官方攻略书可以参加 CDKEY 大抽奖。众所周知，暴雪所发售的所有游戏都是需要 CDKEY 才能正常游戏的，而《魔兽世界》更是需要 CDKEY 才能注册到帐号，当时《魔兽世界》的国内代理运营商九城刚刚宣布测试即将开始，出版方的这一招的确迷惑了大量玩家，误认为购买该书可以抽到中文版《魔兽世界》的内测帐号，于是纷纷购买，所幸九城及时的出面澄清了这个谣言，宣布并为开始发放测试帐号，此活动也与其无关。当省悟过来的玩家发现已经上当时出版方马上又有应对措施，声称购书可以参加抽电脑的活动，而这个 CDKEY 则是参加抽电脑活动的凭证。玩家是不容欺骗的，真相曝光以后，该书销量一落千丈，市面上也很难再见到此书身影，但是出版方的种种所作所为却毫无疑问的损伤了购买者的利益，毕竟人家购买的是攻略书而不是《魔兽世界翻译错误一万例》，不过玩家总是善于苦中作乐，一位购买了该书的玩家就很乐观的表示，他打算花一个月的时间查询资料进行考证，将该书中所有的翻译错误一一纠正过来，这个工作完成之后，他对《魔兽世界》的了解和认识肯定会得到大幅度的提高。在此我们谨祝该玩家一切顺利，早日完成大业。

附：太平洋电脑网对该书翻译质量进行的网友调查

1、这简直是对魔兽这一经典系列的亵渎！此翻译组绝对没有资格再碰暴雪级的产品！	82.44%
2、的确不理想，不建议购买，希望能看到修正后的攻略。	8.89%
3、无所谓，本来就不依靠书面攻略，看网页方便。	3.63%
4、我想买，至少一部分图片和字还能看明白。	1.13%
5、再烂也买，是魔兽相关的我全收藏！	3.90%

谁来维护你的权益？
——游戏玩家这一年

为什么受伤的总是我？
——普通玩家的维权故事

文：游戏鸬鹚◎三千

编者按：这是一个不算故事的故事，故事的主角做为一个普通玩家，在经历了一次不公正的遭遇之后走上了慢慢维权路，由于各方面都没有负起自己应尽的责任，最终导致该玩家走上了绝路。大家都知道这不是一个真实的故事，但是故事里的一些事情却就在我们身边真实的上演过或者上演着。关于这篇文章其实当初我们有着很多的设想，比如写成有分支的多种结局，在另一个结局里故事会以大团圆收场，但是我们实在想不出在这个过程中哪里可以引出另一个完美的结局，是自己自认倒霉？抑或掏出那300元钱寄希望于所谓的"内部人士"？不，这都不是玩家应该选择的道路。那么厂商用良好的服务解决了该玩家的问题？也不行，如果文中的厂商重视玩家利益的话这个故事根本就不可能发生，所以我们在开始这个故事后就已经没有办法改变这个结局。改变这个悲剧结局的方法只有一个——厂商良好的服务使这个故事完全不会发生。

本故事纯属虚构，人物团体和事件均不真实存在，如有雷同纯属巧合。谨以此文献给所有受过伤害的玩家。

中国法制出版社出版的《中国法律疑难案例选集》是由香港大学法律系和历史系几位资深教授于2003年所编撰完成的，送至内地出版时参考了北京京华大学出版社的建议，在卷宗的末尾加入了二十个由目前中国法律漏洞所引发的典型案例，以配合当年的研究生考试的时事题。我的导师武汉大学法律系教授寇钟书教授参与了本书的修订，并为其作序，而我在他的家中也有幸看到了珍贵的手稿。不巧此书母版在印刷时无故损坏，导致二十个新增案例缺失了四个，其中一个关于消费者权益保护法的民事诉讼案转为刑事案件的案例由我按记忆代为整理、重新撰写。

前面缺第一证人供词。

原案第二证人（沈如玉，女，25岁，《法制周报》首席记者，工作时间3年）证词如下：

"……上星期五下午我接到一个转接的电话——恩，我是指3月11日的下午，大概四点多钟。一位自称陈先生的男子说看到了报纸上的征集新闻线索的启示，想给我提供他自己的一些关于3.15消费者维权日的经历素材，当然后来我知道这是他自己的亲身经历，但我万万没有想到采访结束以后他会去做那样恐怖的事情……"

备注：

征集新闻线索的启示刊登在《法制周报》总第193期的头版右下位置，大小为8cm×4cm，原文内容为"本刊诚意征集您生活中所遇到的有关法律方面的新闻线索，一经采用，稿费从优"等等，文末留的联系方式是《法制周报》的副主编汪正国的办公室电话以及邮箱，当天他去了深圳出差（经查证属实），接线员就把电话转接到了值班的沈如玉小姐这里。

"……我拿起电话的时候，那个人在电话那头猛的咳嗽了一声，听他喉咙有些沙哑，无法估计年纪。我告知他负责此事的汪副主编不在，问他是否能够等到下个星期一再打电话来，但是他执意不肯，我就把自己的记者身份告诉了他，让他把事情经过告诉我（因为我刚好又需要这方面的素材做3.15专题），全部对话都有电话录音为证……

电话录音对话开头部分抄录：

陈力均（以下简称陈）：……我姓陈，你是《法制周报》汪主编吗？

沈如玉（以下简称沈）：喂？您好，汪副主编他有事出差了，您有什么事吗？

陈：不是汪主编？（停顿约十秒，有另外一个人声，说的话听不清）那你是哪个？

沈：我姓沈，是本报的记者。

陈：哦，这样……那汪主编什么时候回来？

沈：这样吧，您下星期一再打电话，汪副主编星期天下午就回来了。

陈：咳咳（小声咳嗽），那不行，太晚了。

沈：那您有什么事可以跟我说，我帮你转告他。

陈：（沉默约五秒）……这个，可以，我主要是看到你们报上那个征集新闻线索的广告……你知道这个事情吧？

沈：哦，是的，我知道。您有什么关于法律法规方面的新闻可以提供给我们？

陈：马上就要到3.15维护消费者权益日了吧，到那一天肯定有轰动性的大新闻……嗯。

沈：恩，可以说一下是关于什么的吗？

陈：关于什么？反正到时候你就知道了。我打这个电话来，只是想说一下我的一个朋友作为一个客户跟商家扯皮的事。我朋友很冤枉的……狗×的以为老子拿他们没有办法！

沈：那个，陈先生，如果您不能把详细情况告诉我的话，我恐怕帮不上你的忙。

陈：（旁边有人小声说话，听不清）哦，对不起哈，我是有点激动，不是在骂你。……（下略，可证明沈如玉所说属实）

由于陈力均叙述事实有些情绪失控，无法完整的进行表述，其主要事情经过整理如下：

2004年1月中旬，当事人陈力均与其弟陈力华开始在自家中的电脑（中国电信ADSL1M带宽接入互联网）上玩一款由盛景长城娱乐有限公司运营的网络游戏《奇兵Online》。其帐号注册及使用协议建立皆在网上在线完成。至2004年11月盛景长城娱乐有限公司停止提供服务为止，陈力均与其弟陈力华二人在华东、华中两个服务区共建立帐号五个，其中三个在华东地区，另外两个在华中地区。陈力均与其弟陈力华主要在华东地区进行游戏，三个帐号等级分别为57级、53级和5级，积累了本服务器玩家交易价值超过7000人民币的虚拟钱币和装备。

2004年11月20日，陈力华上线时发现三个帐号全部被封，就打电话告诉了哥哥陈力均此事，陈力均上游戏官方网站查看封停记录，发现三个帐号的封停理由全部是“使用非法外挂”，但据陈力均说，他和弟弟从来没有用过任何外挂来进行游戏，因此官方封停他们的帐号是无理由的，不正当的。

2004年11月22日，陈力均打电话到《奇兵Online》的官方客服，询问帐号封停的缘由，仍被告知是因为使用外挂，陈力均澄清自己并未使用过外挂，也仅仅是在家中进行游戏，客服答复说这个事他们管不了，让陈力均用在线申诉功能进行申诉。陈力均就按客服所说的为三个帐号进行了在线申述。

2004年11月24日，申诉答复到了，陈力均一看，全都是一模一样的官方答复模板，处理结果仍然是“因使用非法外挂而永久封停”。陈力均不服，打电话给客服讲这个情况，客服说这种事情她们没有权利处理，请陈力均到他们公司去填张申请表说明情况。由于陈力均家住杭州，且工作忙无法分身，只好让弟弟陈力华坐火车到盛景长城娱乐有限公司的所在地——上海。

2004年11月27日，陈力华到达上海盛景长城娱乐有限公司，在交纳100元费用以后填写了一份帐号恢复申请表。但此事并没有很快的解决，陈力华在上海逗留了两天以后无奈又回到杭州。陈力均又打电话询问此事，客服回答因为客户太多，七个工作日之后再给答复。但七天以后，也就是12月4日，还是没有得到任何答复。陈力均又打电话到客服，客服拒绝处理，将电话转接到某游戏管理人员处（经查这是一个空号码，上海盛景长城娱乐有限公司也否认有这样一个员工存在），那人说因为外挂被封帐号那是活该，想恢复的话需要交纳300元的数据找回费用，而且虚拟钱币和装备全部删除。陈力均终于被激怒，耐着性子骗到了他的电话号码，然后在游戏官方论坛将自己的经历写了下来，并公布了此人的电话号码。不到半小时，官方论坛上相关帖子全部被删除，陈力均和弟弟的论坛帐号全部被封，论坛版主发布了一则通告，说陈力均因作弊被封是罪有应得，本公司将保留控告他诽谤罪的权利云云。

2005年1月10日，陈力均带着弟弟亲自到上海找盛景长城娱乐有限公司找负责人理论，接待小姐说国庆放假，总经理不在公司，陈力均坚持要进公司去找那个叫他交300块钱就还帐号给他的人，结果与保安发生冲突。据陈力均的弟弟陈力华回忆，其中一个领导模样南方口音的人说：“哪里来的小流氓敢到这儿闹事？给我打！”，接着有几个疑似盛景长城娱乐有限公司员工的人就上来对陈力均和陈力华进行殴打。后来有人报警，警察赶到将陈力华和几个参与打架的人带到了公安局，经确诊，陈力华身上有多处轻伤。后来警方以聚众斗殴罪将陈力均刑事拘留三天，罚款500元整。

此后陈力均和陈力华借住在上海亲戚家中，准备控告盛景长城娱乐有限公司侵权，至今没有回到杭州家中。

（完整事件记录如上，附录陈力华口供一式两份转交陪审团）

再引用一份陈力均对上海盛景长城娱乐有限公司提起民事诉讼的档案文件摘要：

2005年2月15日，原告陈力均向上海市远安区法院提出诉讼，控告上海盛景长城娱乐有限公司非法终止服务协议，非法停封玩家游戏帐号，要求上海盛景长城娱乐有限公司归还帐号及虚拟财物，并在官方主页上公开道歉。经法院及陪审团公开审理，因为陈力均注册帐号时并非使用的真实姓名和身份证号等相关信息，无法进行取证工作。驳回陈力均的诉讼请求。原告陈力均不服判决，于2005年3月7日再次向上海中级人民法院提请上诉，结果维持原判，一切诉讼费用归原告自己承担。

最后附上相关新闻资料：

2005年3月11日，也就是二审判决下达的那一天，情绪激动的陈力均打电话到《法制周报》编辑部，声泪俱下的将此事原原本本的告诉了当值记者沈如玉，沈如玉拿到第一手资料后，以《谁来保护我的合法权益》为题撰文发表在《法制周报》总第201期的头版头条，在描述事件经过的同时，向我国司法机关，也向全社会提出了三点疑问：第一，游戏公司以何判断玩家是否使用外挂作弊软件；第二，虚拟财产保护应是谁的责任；第三，我国法律中的这一块是否存在盲区。

2005年3月15日，也是维护消费者权益日。陈力均带着一桶汽油和打火机来到上海盛景长城娱乐有限公司的门口，以汽油淋满全身以后冲入公司内部，一直到达三楼总经理室门外，手拿点燃的打火机，要求与总经理王某直接对话，在得不到答复的情况下当场点燃身上的汽油。警方赶到以后将陈力均送到医院，经一天一夜的抢救总算保住了生命，身上大面积烧伤，可能致残。

三二一！出发！
——玩家体验团现场报道第一弹！

编者按：3月21日，万众瞩目的魔兽世界国内测试拉开帷幕！我们CBI内测体验团第一时间杀入艾泽拉斯的世界，所以，从本周开始，我们的内测体验团将陆续为大家带来精彩的报道，尽情期待！同时欢迎所有参与内测的读者加入我们的CBI工会，等你哦！

第一印象

by 发呆的兰迪斯

[未预报就地震]

国内WOW的前期宣传可谓做的十分充足。魔兽学堂，魔兽涂鸦，玩家申请帐号抽取，通过各种活动来宣传WOW和发放帐号，使得众多玩家纷纷抱怨9C的拖拉。而在3月20号0点，官方突然放出了客户端的下载。这无论是谁都没有想到会在0点这么个时间来放出客户端。更令人想不到的是，开放客户端下载后并没有像往常一样继续吊着玩家的胃口，马上在3月21日下午3点就开启了注册，在4点左右的时候服务器开放，官方标语“3.2.1我们开始游戏！”玩家们傻眼了，没想到这套连续技如此迅速如此简洁，简直毫无征兆，3.2.1就地震了。

[在那一瞬间，坟墓里的棺材全部空了]

虽然短短两天的时间就开始了内测，但之前玩家们早已被吊足了胃口，服务器一开放众多玩家就拥入了WOW的世界。什么人最多？答案是死人。也许是对WAR3亡灵的喜爱，在PVP服务器中，大部分部落玩家选择了亡灵种族，一时间丧钟镇人满为患。而其他几个新手村却清净许多，看来动物的数量远远不能超过死人。亡灵玩家就象生化危机里的僵尸一样，见人杀人见怪杀怪。到处或是怪物的尸体或是玩家的尸体，形成了一个大坟场。

[现在依旧是内测]

虽然是中文版的WOW，但由于是内测，所以毛病依然很多。许多内容还未被汉化完成，而在墓地NPC复活时又出现了BUG。不过这些问题在后续的补丁中或公开测试时将会不复存在。总体来说游戏时还是十分的顺畅，而PING值也只在200以下，这和国外上千的PING值相比，简直是人间天堂。不过由于网络原因，网通玩家依然有着500到上千的PING，希望今后会得到改善。

[原来这个任务说的是这样啊]

在忍受了长久的英文任务描述之后，终于见到了中文的任务。玩家们不必边游戏边翻字典或上网站去查资料，或者被一个简单的任务搞的头昏恼胀。中文的任务介绍不在让你为不懂任务的目的而犯愁，同样你更可以了解到WOW的剧情，不同阵营之间的矛盾，传奇英雄们的光荣历史。

总之一句话：这一天终于来了！

活跃在CWOW的休闲派牛头

by 非暴力不合作

哦，牛头！牛头！在看了两天的CWOW开场动画之后，牛头战士Piece-ofegg顺利降生在一粒蛋服务器莫高雷的印第安图腾边。鸡蛋一边得意地看着身边众多的公牛、母牛、黑牛、白牛、红牛、牛头酋长、牛魔王、牛德华等等，一边顺脚踏了踏地。地裂开了，震晕了身边一只陆行鸟——“没想到牛头还有这等好

不错的中文翻译

很多没翻译完成的地方

详尽的中文说明

第一次下副本的队伍

处！我他妈的就要制霸艾泽拉斯了呀！”。YY 着，Egg 踏上了被艾泽拉斯制霸的路。

话说这牛头就是与众不同，身子比别人高一截不说，头上还有两个角。战士这职业用武器是打不过人的，一向靠用头顶人取胜，所以牛头战士就比较勇。悍勇的 Egg 在震地和头上那角的支持下，顺利地通过了新手区的考验，来到了血蹄村。血蹄村的任务那就比 Egg 身上的毛还多，而人品不佳的鸡蛋偏偏就是打不出包来。看着装满各式各样任务物品的背包和一地闪闪发光没拣完的尸体，鸡蛋哭了。在付出了沾满血汗的 5 个银币之后，他从商店老板那换了个 6 格包来——WOW 里商店的装备烂不说，还贵——好在终于多了 6 个装东西的格子。

半个小时以后，Egg 看着背包发呆——里面装满了刚才打怪掉的红的、蓝的、绿的，各种颜色的包。整个艾泽拉斯的包都到这里来了，鸡蛋愤怒地想。

一路上，Egg 看到了很多牛同伴，大家热烈地在将军频道里聊天，用/Y 喊话，污染着别人的屏幕。好在很快就有老鸟出来教育大家，公用 1 频道是大家的，是咨询使用的，于是世界回归了清净。而找到好友的鸡蛋则开始利用/P 在队伍频道里聊天，污染着队友的屏幕。

“口胡！Shadow！你这废柴就被我踩在脚下了呀！”Egg 得意地炫耀着，一边骑着从队友 Shadowboy 头上飞过。

“看天呀！老子就素那高高在上的神呀！”飞龙接着掠过另一个队友的头顶。但是好景不长。飞机票比 11 路公汽可是贵很多的，不可能老坐。而触怒了众多队友的鸡蛋很快被相续坐上飞机的队友一个接一个地踩过，并接受着一个接一个的 B4。当终于受不了嘲笑而决定还击的 Egg 开始打字时，旁边一只狮子冲了过来——啪，他挂了。

牛头人很有前途，这人是牛，这人提到的 shadowboy 也是牛，黑夜也是牛，CBI 众编也全都是牛……牧场物语正在上演……

直击 CWOW 内测

by 游戏鸽鹕·疯疯猫

[直击点 * 玩家]

内测开始前最沸腾的是什么？玩家。进入游戏后第一眼看到的是什么？还是玩家。直到我走出晕暗的坟墓，站在丧钟镇中间的时候，我便除了玩家以外什么都看不见了--铺天盖地的骨头在我面前走来走去，让我以为有人在 WOW 里 cosplay 拍 Ghost 的 MTV……

整个新手区能动的全部趴下了，一个刚刷新的骷髅就同时被两个火球、一个冰球、一个暗影箭和一个冲锋击中，无奈之下我只能清清地按下 L，深吸一口气，然后在“放弃任务”上轻轻地点了一下……

通过我一个通宵从提瑞法林地到贫瘠之地的所见所闻，对目前 CWOW 的玩家有了一些初步的理解。就我个人的接触而言，CWOW 的玩家虽然没有某些 FQ 所流传的“只有高素质”，但也决没有所谓“大部分玩家在游戏里找不到方向”的程度--大部分玩家都可以在正常进行游戏，操作、打怪、完成任务，修理买卖装备、频道聊天……一旦有问题玩家就会在频道里发问，而知道的玩家也会积极回答，环境相当良好。总体来说，玩家的情况比大部分人（包括笔者）所想像的情况好了甚多去……

但不得不指出的是，依旧有很多玩家十分不熟悉游戏，比如有两个兽人为了找次级城市找了一晚上……另外还有一些玩家对游戏模式多少有些不适应，纷纷在频道里抱怨任务系统……但无论如何，好的一面占主流。

-现场- 怒火深渊

这是笔者第一次在 CWOW 的内测，5 人组除了德鲁伊是以前欧服一起玩的以外其他的都是第一次玩 WOW 的新人。这次副本之旅中在虽然“华丽的连续变羊”（一个法师只能变一个）和乱投掉落品等副本菜鸟队中的常见现象不可避免，但整体而言在笔者的领导下还是比较顺利的，各个职业的配合都比较完善，如果不是后面撒满下线导致队伍少一个人的话就完成了。

唯一不愉快出现在一颗怪物掉落的石头上，这颗石头最后被法师(名为 nico)

繁荣的拍卖行

拿了去，而我作为一个工程师自然很需要这颗石头，当我向他索要时他回答“拿衣服来换”，我当场愣了一下，如实回答“已经给牧师了”以外就不再追问了。

[直击点 * 游戏]

真正被我们所关心的正是游戏本身--中文版的 WOW 客户端。究竟翻译质量如何?有没有什么 BUG?版本更新能跟上么？……如此之类的问题，这次 CWOW 给了我们完美的解答。

恰当地说，中文版 WOW 正如 CWOW 的玩家，虽然不是完美的，虽然有不完善的地方，但好的一面毫无疑问地是主流。版本上毋庸置疑，1.3 是目前地球上最新的 WOW 版本。汉化质量也比较另人满意，决大部分任务都做了完美的翻译，经理了美韩欧的轮番轰炸，现在我面前的是全中文的任务名称，全中文的任务描述和全中文的任务目标--仔细观摩了很多任务描述后，我数次发出了“原来如此”的感叹。通过详尽的全中文任务描述，每个玩家都可以了解任务的前因后果，以及任务目标的详细情报。另外对新手来说是一个好消息，详尽到另人觉得有写罗嗦的全中文游戏小提示。

缺点，自然是有的。除了观音姐姐不能复活外，最显眼的缺点就是居然很多地方，包括任务、道具和 NPC 对话等等没翻译完，还是原封不动的英文或是一些中文一些英文！这个我们除了理解为 WOW 翻译量过于庞大外，还可以理解为 9C 为了赶上最新的 1.3 版本，而没有作好完善的版本间的数据转移……

-现场- 荆刺镇

酒店前，一头穿着马甲长得颇似某知名影星的地精对着我大吼大叫：“该死的亡灵，快去贫瘠之地南部给我弄点龙角来！我的回报会让你眼珠掉到地上！”

[直击点 * 服务器]

应该说的是，服务器问题上笔者实在找不出缺点。事实就是这么简单，相信每一个从 ping 值美服 3000、韩服 16000、欧服 2000 过来的玩家，面对绿色的 ping 条，100 左右的 ping 值，除了感动得泪留满面以外不会有更多的想法。最难能可贵的是这种 ping 值能在服务器人数“高”的情况下维持，而且能维持这么久，就单个服务器质量而言这完全够了，非常够了。

-现场- 奥格瑞玛大门外

我向 shadowboy 发出了决斗邀请，她(它？)爽快地答应了，1、2、3，决斗开始了。我在第一时间闷棍击中，然后在其背后重新潜行，一个绞喉击中，她立马转过身，我再一个跳起空中 180 度转身背刺命中，连续两个险恶攻击一个凿击，然后五星剔骨轻松结束战斗。我轻松地喝了一口水，下意识地把鼠标移到绿色的 ping 条上，两位数，70。

CBI 魔兽世界内测团——成立了！

魔兽世界什么时候在国内开始测试这个恐怕是这一年来国内玩家猜测得最多的一个问题了。随着情况的一步步明了，各种谣言和推测也漫天飞舞。之前，我们曾经想过很多很多内测开始的时间，比如大年初一啊、情人节啊、315 啊，甚至连愚人节都想到了，因为我们觉得这样一件大事怎么也得选一个重要的日子吧，可是所有人都没有想到，九城会在 3 月 21 日这看似平淡无奇的一天拉开这块无数人企盼的大幕，原因也是这么的简单——3、2、1，GO！简单、上口，谁都不会忘记的一个口号，让人不得不佩服九城的决定。

话扯远了，早在数月之前我们就曾经透露过关于我们 CBI 的魔兽世界内测团的事情，现在内测开始了，我们的内测团也顺利的开始了运作，本期也自然的会放出内测团报道第一弹。而内测团的入围人员，我们也在这里做一个公布，没有入围的朋友也无需泄气。(目前我们编辑部尚有少量帐号剩余，大家可以通过一些小活动来争取获得这些帐号，关于活动的详情，请参见本期读编栏目和我们的网站 **game.chinaok.com/wow**，不过大家都知道，内测帐号这个东西是有时效性的，一旦内测结束就一文不值了，所以请务必抓紧时间参与，切记切记。)

最后通告一下，CBI 魔兽世界内测团在魔兽世界内的工会位于伊利丹服务器的部落方，名字叫做“游戏天地会”，如果参与内测的广大玩家希望加入的话可以邮件(游戏内)联系该工会名誉会长“魔鬼筋肉牛”(就是我黑夜啦)或者执行会长“发呆的神谷熏”。

附：CBI 魔兽世界内测团目前成员名单

黑夜 MKII	魅力传说	csgo	发呆的兰迪斯
HERBERTGZB	绕指三千	沉没的西索	十三
晕倒的神	风的种子	无敌橙子	忍无可忍
冷水泡面	fc733	姚毅捷	超能平底锅
小雪仙	梦见	一文字秀长	由纪夫
千人宰	超究武神霸斩	龙枪英雄	

游戏天地《电脑商情报·游戏天地》
倾力制作真正的
《魔兽世界》
中文版攻略
随书附赠高手PK视频光盘

拒绝翻译、推崇原创。

最详尽的职业介绍，100%的原创内容，
让你清楚了解每一种职业的走向。

最科学的升级指南，提供每个级别技能、
特点分析。实现最快升级的科学指南

最实用的PK技巧，结合大量的PK视频，
再现高手的PK心得，
详细解析每个职业的PK技巧

最详实的区域地图，在常规的地图资料表现形式上
增加了不同地形中怪物的攻击法术以及技巧介绍。

最完整的游戏资料，地图、怪物分布、装备、
武器等信息一网打尽。

WORLD OF WARCRAFT
魔兽世界

攻略书节选

【 背景介绍 】

撒满是氏族与部落的精神领袖。他们和灵魂沟通，有预知未来的能力，并在黑暗的年代里指引他们的人民渡过难关。许多人将他们的智慧和平静误解为和平主义者的天性。事实上，当受到挑战的时候，萨满拥有强大的能力来对付扰乱自然秩序的家伙。

萨满是备用的治疗职业（相对于牧师），拥有许多有趣的法术和作战方法。萨满在团队成员中很受欢迎，因为他们具有治疗和许多增益的图腾，其中包含了四种图腾：风、地、火、水。萨满和人类的圣骑士很象，只是不能穿那么厚重的板甲。

【 种族评价 】

撒满是一个部落特色职业，只有信奉撒满的 3 个部落种族才能选择，它们分别是：巨魔，牛头和兽人。

首先我们要推荐的是牛头，牛头本来就是一个倾向于防御型的种族，适合撒满的职业特点：消耗。其次对于撒满来说，牛头的天赋相当有用：战争践踏就不用说了，它能在关键时刻让敌人沉默片刻，以便你及时给自己进行治疗；而耐久增加的正是撒满最需要的生命；草药学也是一个非常适合撒满的商业技能，对于这种法力上限不高但可以恢复的施法职业，在 PK 最后时期的一瓶魔法药往往可以让敌人气得吐血，就更不要说一开始就吃了无敌开打。

再让让我们看看巨魔，他们修长的身材穿着撒满装备看起来十分漂亮，特别是戴着一种撒满职业最适合的面具后看起来很有神秘的感觉。但问题在于他的天赋：狂暴激活后能增加近战和施法速度 25%，持续 20 秒，听起来很

好，但是撒满生命降低到这个地步首先应该考虑治疗，再加上撒满的主要攻击法术全是瞬间释放，所以这远没有牛头的战争践踏实用；而再生增加生命恢复的额外奖励听起来确实很不错，但一个撒满缺少的总是法力，这小小的生命恢复奖励恐怕没有 5% 的生命上限好；最后两个对于撒满来说则是可有可无的天赋。

最后轮到兽人了，这个本来是撒满正统的种族，恐怕没有我们想像的那么“正统”。鲜血狂暴，斧系专精和顽强这三个天赋怎么看都是一个战士所需要的辅助能力而不是一个施法者，虽然撒满和众图腾的联手合作使撒满也有作为战士而战的价值，但相对而言，他身

处高防御下的快速施法更恐怖，所以我们并不推荐你选择兽人做撒满。

【 属性评价 】

对于撒满的属性认识很多人存在着误区，现在就让我们来一一看清：

在耐力与智力的选择上，现在很多撒满穿着都是同时以增加耐力和智力为主的属性装备，这其实是错误的。首先笔者赞成高生命的撒满，对于这类战斗方式是以近战为主的职业来说，生命的损耗无可避免，但是撒满本身拥有恢复法术可以随时保证生命全满，对于高生命上限来说只有全满才有意义，所以撒满的生命越越有优势。

相比之下，一个撒满怎么可能保持法力全满？法师经常可以通过进食补充生命时随便喝水就恢复了法力，而如果撒满能用法力恢复生命，拿什么来保证自己的满法力状态呢？更何况法师能使用法力非常快速地放倒敌人再免费吃喝恢复，撒满放倒敌人的速度不快，其战斗性质决定了他长年累月法力都只能游荡在５０％左右，那么高法力上限对撒满来何用之有？

当然，对于一个施法职业来说，法力仍然是很重要的，如果不考虑高法力上限，那么就只能考虑高恢复率了，也就是精神。因为撒满本身的高防御以及恢复能力，所以任何战斗（特别是ＰＫ）都可以用较长的时间长度（相对而言）来衡量。在这个基础上，同样数量的精神所能带来的法力收益可以完全超越智力，而且撒满的天赋加强后还允许撒满战斗中以较慢的速度恢复生命，那么还有什么理由不首先考虑精神呢？

这样一来，最重要的两个属性就出现了：精神以及耐力。最后考虑的力量和敏捷，笔者有一个小小的建议：对于撒满来说其防御反击力是相当恐怖的，近战主动造成伤害几乎没有考虑价值，但是

由于有多个武器附魔的法术，所以近战攻击并不是完全没价值，只不过这里更强调的是武器的附魔价值，所以可能的话，应该优先考虑关系命中率以及防御力的敏捷，最没用的就是力量。

【 能力评价 】

〖 攻击能力 〗次要伤害输出

这里的伤害输出主要指撒满在自己练级或者ＰＫ时能提供的伤害输出，实际上在组队时，他主要是作为一个辅助存在，而不是一个伤害提供者。正因为如此，我们所看到的撒满更多的只是一个辅助者，却不知道他本身确实是一个不错的伤害提供者。

撒满的伤害力主要来自他的直接伤害法术，其中包括三个元素冲击法术，闪电矢和闪电链。三个元素冲击法术通过天赋加强以后，可以同时在伤害力、法术冷却时间、法力消耗等各方面得到增强，再加上它们全都是瞬间施放，其伤害力相当可观，可算是相当优秀的直接伤害法术。如果要说缺点的话：撒满的三个元素冲击都属于元素冲击法术，在使用完一个冲击法术其后的冷却时间里，另外两个冲击法术也同样在冷却时间中而无法使用；其次，三个元素冲击的射程都只有２０码。实际上这正是闪电矢的唯一作用：引怪。至于闪电链，在组队任务时面对大量普通怪时比较有用，其他任何时候都没有拿出来用的可能，否则过于广泛的打击面会让撒满成为众矢之的。

接着再让我们来看看撒满的附魔伤害，撒满可以直接给自己的武器附魔，也可以通过图腾给团队进行群体附魔，在攻击能力阶段我们暂时只讨论单人的武器附魔。这方面的附魔法术有四种，分别是石咬、火舌、霜印以及风怒，四者的区别是：石咬是直接增加攻击强度，这样使攻击力得到一定提升，并且在暴击时可以产生更优质的攻击力；而火舌则是持续稳定地给武器提供火系伤害；最后霜印则是一定几率出现爆发性的冰系伤害并将降低对方速度；而最后的风怒则是一定几率出现爆发性伤害，由于不产生其他负面效果，所以它的附加伤害是最高的。毫无疑问，火舌的稳定使它成为一个极其优秀的练级法术，但要说到ＰＫ，减速８秒再加上图腾能带来的减速，撒满可以借此机会迅速拉开距离进行一次小型治疗，所以这里笔者推荐首先考虑霜印。

最后撒满的攻击力还可以用图腾来产生：一个炙热图腾是对范围内目标敌人不停施以火矢攻击；一个火之新星图腾在短暂时间后爆炸发生一定的范围伤害；岩浆图腾则是持续对范围内的所有敌人产生伤害。这些伤害本身并不高，威力非常有限，而且更关键的是必须持续存在才能发挥作用，而且最关键的是它们不能同时存在，再加上与火系的群体附魔图腾冲突，所以除非暴雪做出一定调整，否则在现阶段是很难考虑使用的。

小贴士：撒满的图腾一共４系，同一个系的图腾同时只能放下一个，所以必须根据实际情况来选定一系中最强的那个图腾，把它放在你的身边。

【 综合评价 】

撒满本身的存在就是暴雪对部落的肯定和认证，他和圣骑士比较起来，一个是攻击型的辅助职业，一个则是防御型的辅助职业。既然是一个辅助职业，听起来好像就是一个可有可无的角色，但一个部落小队如果希望更快地完成任务，并且让队伍的每个人都发挥出巨大的威力，那么一个撒满将会最大限度满足他们。

毫无疑问，和任何一个辅助职业比较，撒满是唯一一个既能扮演好治疗者还能最大限度提高队伍攻击力的职业。如果你想最快速度的完成艰苦的任务，队伍中的治疗者就应该由撒满来充当。

活死人的黎明

——关于网络游戏的死亡与重生

文 / 我刷副本我可耻的由纪夫

合理竞争合理死亡

达尔文的进化论告诉我们物种之间竞争、淘汰和进化的关系——优胜劣汰，就这么简单。这个理论放在网络游戏，就可以解释为什么每年都会有一批游戏挂掉，然后又会有那么多的新游戏冒出来，前仆后继。

如果愿意，我可以列出一张长长的清单，告诉大家究竟有哪些被淘汰了的网络游戏。当然这没有必要，一些游戏由于年代久远——其实也就这两年啦——已经无人记起；又一些游戏渺小到你根本就不曾注意过他的存在，就如同无数低等生物物种在无声无息之间灭绝了一样。因此举一些比较近，也比较熟悉的例子。2004 年，东方资通的《火线任务》、世模科技的《使命》因为各种原因而倒下（cbi 曾刊登过相关新闻以及评论）。同年年底，金山华络也向外界宣布代理的《永恒》因资方撤资而停止运营。到了 2005 年，北京金玉天立科技在苦苦支撑了两年后，其运营的《绝对女神》也在残酷的市场竞争中被淘汰出局，公司已开始遣散所有总部员工。2005 年三月，北京赛维创世软件技术有限公司的《童话》在大陆停止运营……

然而却会有人反驳我：《永恒》明明还在运营，而《童话》，最近有新闻说，他要复出啊！是的，《永恒》现在还在运营，而《童话》也即将重生，都是事实，然而他们曾经死过，也是事实。

这到底是怎么回事？

复活者语

《童话》宣布将会重新运营

2005 年 05 月 30 日，17173 上刊登了《< 童话 > 有望回归 所有玩家资料已寻回》这一则新闻。（新闻链接 http://news.17173.com/content/2005-5-30/n823_739433.html）新闻大意为在今年三月，《童话》的运营公司北京赛维创世软件技术有限公司中止《童话》的运营是单方面的行为（合约到期），作为游戏开发方的雷爵资讯表示，由于玩家对《童话》的“呼声非常高，对就此停止运营表示非常惋惜，并深切盼望游戏能够重新运营”，因此雷爵将联合亚洲互动运营该游戏，并且雷爵已经向赛维创世争取到了所有玩家的游戏数据，在即将开放的服务器中将保留原有童话老玩家的数据（角色、等级、宠物、物品和人际关系等）。7 月公开测试。而至于大家最关心的《童话》已销售点卡如何回收的问题，也将会有妥善处理。

《童话》作为一款国人开发的网络游戏，就笔者所知，其游戏系统方面有一些可圈可点之处。譬如人物的商业技能和社交系统。然而从整个游戏系统来看，却显得并不完善，再加上稍微有些落后的画面，引致了早夭的结局——不过现在看来，这不是结局了。

和《童话》相似而且更早的例子就是金山华络的《永恒》。

金山华络于 2004 年 2 月底与韩国 GNI soft 公司签订《永恒》中国大陆地区的代理运营合同。但是尚未开始公测就出现严重的问题——5 月初启动的内测，在不到 5 天就由于单组服务器承载人数不能超过 300 人而被迫停止，这和通常网络游戏的单组服务器承载

在线人数相差10倍。随后韩方历经2个多月，重新调整了服务器架构，比较成功的解决了承载在线人数的问题。但是于7月20日启动了第二次内测，又暴露出了严重的安全性问题。即使到了9月的公测，《永恒》依然存在客户端的兼容性问题、玩家电脑内存消耗问题及韩方游戏程序对中国网络环境的适应性的问题。抛开这些技术性的问题，游戏本身也存在职业平衡性及高等级玩家的游戏可玩性等等的不足。

在这么多"问题"的包装下，《永恒》的在线任务始终惨淡，金山华络在投资方的压力下，于2004年12月宣布中止《永恒》在中国大陆的运营。

然而就不久之后，2005年1月，上海群皓网络宣布接收《永恒》，并且重新开始《永恒》运营，在5月初开始公测。未收费。

实际上，死而复生的游戏远远不止以上所说。

依星软件公司代理的《遗忘传说》，由于游戏画面落后，系统了无新意，并且存在大量的bug（相信有人记得《遗忘传说》的牛眼的故事），在线人数自然惨淡，运营方于是在不知不觉间关闭了服务器，然后这个游戏就不知不觉地被玩家遗忘。本来遗忘就遗忘了，可问题是又有人不甘心，终归做一个游戏是花了钱的，钱没赚回来就这样埋了，实在不值。于是就改了个名字，曰"王者归来"，估计是看了《指环王》的后遗症。虽然王者谈不上，但是"归来"倒是很贴切。（笔者至今未弄清楚究竟"王者归来"的运营商是谁，残念。）

前两年奥美电子代理暴雪的单机游戏觉得不过瘾，看见别的公司做网络游戏做得风生水起，于是便来掺和一脚，代理了韩国U-RITEC公司的《孔雀王》。本来奥美看单机游戏的眼光很不错，比如魔兽争霸系列和星际争霸等。可是看网络游戏的时候却看走了眼，《孔雀王》除了画面落后系统单一等大多数网络游戏的通病之外，还有大量的致命bug，譬如可以在极短的时间内升至满级，导致运营之初就出现大量顶级人物。由于这些严重的游戏品质问题，并且韩方缺乏解决问题的诚意和行动，奥美电子最后不得于2003年5月底不宣布中止《孔雀王》的运营。可是在一年之后，一家名唤北京中天万方的公司宣布重新运营孔雀王，不过游戏名多了一个字——曰"真·孔雀王"。大概意思就是以前挂掉的那个不算，这个才是真货。

至于奥美公司，据说这个《魔兽世界》的中国运营权的有力竞争者，因为《孔雀王》失败的前科而让暴雪印象分大减，丢了《魔兽世界》这棵摇钱树，让九城轻松获胜。此乃后话，不表。

当然，除了这些由正儿八经的公司复活的死者之外，还有一些游戏是通过其他方式重生的。譬如《魔剑》，在天人互动挂掉之后，一群魔剑的铁杆fans决定通过自己集资架设服务器的方式来实现游戏的复活，据说还取得了法国育碧公司（魔剑的全球总代理）的支持。不过最近魔兽世界里到处都能看到很多的"前魔剑"公会，既然如此多的玩家都来了魔兽，想必这个"新生魔剑"也活得不会很滋润。

另外还有非常诡异的方式。譬如开始提到的《使命》，以及《天使》等游戏，在代理公司宣布结束运营后都出现了大量的私服。尤其是《使命》的私服，据说保留了所有原官方服务器上的所有玩家资料，委实诡异得很。不知这些又可否算是真正的"回归"？

生亦何哀

之前所述的游戏，其之所以死后复活，无外乎以下原因。

以童话而言，在刚才举例的游戏中，这是比较特别的一个，因为他是国产网络游戏。由于开发商（雷爵资讯）和代理公司（北京赛维创世软件技术有限公司）之间出现了若干问题（赛维创世在合约到期之后直接关闭游戏服务器，并没有与开发公司进行商谈）。当然，更加主要的原因是，童话收费后的在线人数并不理想，才会令代理公司丧失合作意向。

而对于其他的韩国游戏而言，大量复制式的游戏充斥市场，譬如《孔雀王》和《遗忘传说》，低劣的画面和换汤不换药的游戏内容，无论运营做得多么好也很难让玩家有游戏的欲望。而一些游戏本身的开发程度不高，代理公司在缺乏必要的考察就草率签订合同，之后的游戏运营和后续开发韩国公司技术支持不足或者根本没有技术支持，这样就决定了这些游戏的死亡（譬如永恒）。而这些游戏现在都复活了，等待他们的，是长久的生命还是再一次的快速死亡？

像由《孔雀王》化身而来的《真·孔雀王》，以及由《遗忘传说》而来的《王者归来》，这些明显已经过时的游戏在改掉名字之后重新登场，笔者看不出他们和死前有什么差别。那些导致他们死去的因素并没有消去，因此等待他们的只有再一次的死亡。

而《永恒》，这款由于开发程度过低而导致失败的游戏，据说在重新开放的版本中得到了很大的改变。然而由于《永恒》已经由一个新游戏变成了旧游戏，喜新厌旧的玩家究竟会不会对其感兴趣，实在很难预测。

事实上，死掉，然后复活并不可耻。所谓卷土重来便是此意。然而如果游戏由于自身品质问题退出市场，并且只做一点不伤筋动骨的修改，复活一万次也改变不了被淘汰的命运。

拿什么奉献给你我的玩家

——RO易主前后

文：蓝骄 12块一包

将在《仙境传说》目前中国大陆地区的代理运营商与Gravity的代理协议到期后接手《仙境传说》在中国大陆地区的运营。

一、改朝换代

去了CHINA JOY的朋友或许可能会发现一件事儿，在盛大的展区里不仅有成群MM送你盛大游戏的宣传礼品，还有很小很小的《RO仙境传说》的宣传礼品突然塞进你手里。这便让人纳闷了：为什么盛大帮新干线打起广告来？不过经常上网并且留心网络游戏时事的朋友一定早就心知肚明，因为到了月底，RO将由盛大代理，现在盛大不过是在低调地给自己的将来的产品打广告。

相信大家如今已经对盛大抛洒银两买这买那见怪不怪（天晓得他下次又会做出什么），而关于盛大、新干线以及韩国Gravity方面各打什么算盘今天这里暂且不表。现在，我们要关注的是RO玩家们对此报有什么心态，去还是留，高兴或者失落，这是个问题。不过现在先看看盛大和新干线在7月12号打出的广而告之：

私服介紹：

服 务 器：【澳凯仙境】
系统平台：LINUX
服务器配置：
CPU ：至强2.8*2
内存：4G ECC
网络：上海外高桥电信应用服务中心100M接入
供电：双路市电、UPS冗余备用电源、备用柴油发电机，保证24小时不间断服务！
开服时间：2005年1月1日 已稳定开放半年
私服首页：[redacted]
游戏设置：
base倍率设置：80倍
JOB 倍率设置：80倍
掉宝倍率设置：50倍
卡片倍率设置：50倍

初期垃圾卖店全部100元 ★有蓝水 树芽卖★
开放了2转晋级 3转技能100%实装
衣服和鞋子有2S 头饰部分全部1S

ADMIN：澳凯网络 GM：GM01、GM02、GM03 （所有GM都不具备刷装备刷怪的权限）

喜爱RO和喜欢玩长期稳定的SF玩家的首选！
此私服为喜欢手动玩RO的人制作，请挂挂族们不要来！

私服宣传的内容

盛大主页上的公告：

中国上海，2005年7月11日，中国领先的互动娱乐传媒及最大的网络游戏运营商盛大互动娱乐有限公司（Nasdaq: SNDA）（以下简称"盛大"）今天宣布，已经同韩国的网络游戏公司Gravity(Nasdaq: GRVY)签署了代理协议。根据协议，盛大将拥有Gravity开发的《仙境传说》这款卡通类型的大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG）在中国大陆地区的独家运营权。盛大

游戏新干线致『仙境传说 Online』玩家书：

目前『仙境传说 Online』已在中国地区运营两年多……（略）游戏新干线现已与韩国 GRAVITY 磋商后续调整及转移等问题。虽然游戏新干线即将终止『仙境传说 Online』的代理，但是在最后一分钟到来之前，我们都仍然会尽心尽力为玩家服务，替玩家着想。为了避免市场上的传言影响玩家对『仙境传说 Online』的信心，对玩家游戏资料游戏新干线特此发布五点声明，声明如下：

一、『仙境传说 Online』玩家权益肯定能够获得保障，凡现在所有在市场上购买的『仙境传说 Online』开卡点卡、开卡月卡、储值点卡、储值月卡，及玩家手上未储值的点月卡等储值商品，一律有效。

二、『仙境传说 Online』所有会员数据不会做任何改动，会员游戏帐号、游戏密码、帐号注册资料，游戏人物名称、人物角色、道具装备，公会名称、公会资料、公会基地、公会人员等游戏数据不会做任何改动。

三、『仙境传说 Online』所有会员游戏历程不会做任何改动，游戏角色在游戏中所完成的游戏任务不会因此而需要重新做。

四、『仙境传说 Online』所有服务器都将正常营运，不会因为代理权转移而影响游戏服务品质，因服务器资料转移而引起的游戏点数也会有相关补偿措施。

五、『仙境传说 Online』本次改版数据片『新世代的诞生』将在 2005 年 7 月 12 日正常改版，不会有所拖延。

未来的代理权不论如何移转，游戏新干线都将保障玩家的所有权益。也希望玩家们能够继续关注我们游戏新干线公司为您精心送上的其它游戏。

在上面的公告中，新干线表示自己会很厚道地将玩家资料和点卡全部转移，并且在代理权转移之前都会继续正常运营更新依旧，玩家在转移之后可能遭遇的损失他们也会补偿。相对于此，盛大表态比较简单，或许是对自己的运营能力和服务器质量十分自信，也可能是其它的。不过需要注意的是：从双方的公告来看，双方恐怕还没有接触，只是处于一方公布签约，一方宣布解约的状况。

二、一朝天子一朝臣

公告一出，游戏玩家中起了不小的波澜。毕竟，这对毫无心理准备的玩家来说是一记突如其来的风暴之锤——7月12号公布消息，7月底就朝政易主，想准备也来不及。在几个比较大的RO游戏论坛里，讨论帖顿时猛增，其中对于游戏资料的担忧和点卡倒不是他们最关心的，因为资料是全COPY，新干线对以前的点卡负责到底，盛大也会出月卡之类的。而关心服务器的更少，用玩家的原话就是："盛大的服务器是出了名的卡……"（汗一个）另外，玩家对待RO易主的态度也是各不相同，在17173上多半是来骂的，有人认为盛大来了会把RO搞烂，有人则认为RO早被新干线搞烂，不过从这些玩家的态度上来看，估计他们已经很少在玩公服了。而在官网，玩家的心态要复杂得多：有人认为盛大会把RO运营好，把RO再次做大；有人认为换了家公司跟饭馆换了厨师一样，菜没变味儿已经变了；有人以老玩家的身份建议盛大好好代理RO改进游戏，拉回以前的老玩家；还有人觉得这是个让他被冰封的号解冻的好机会，纯支持……

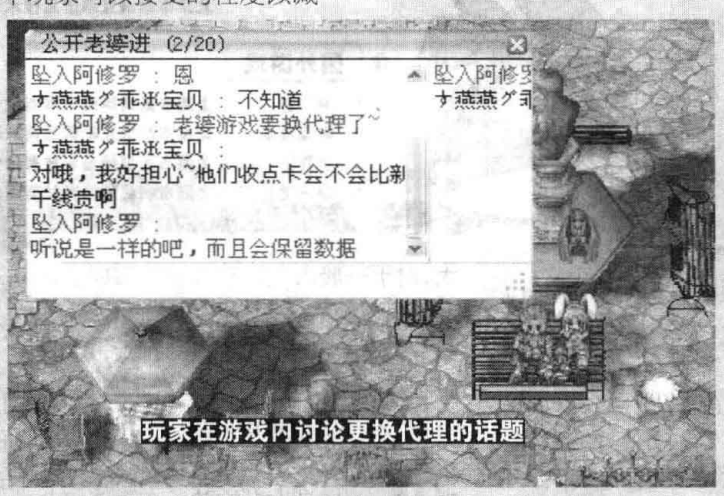
当然，这些都是小打小闹，玩过RO的都知道RO外挂泛滥，所以玩家最关心也最担心的是那个跟我国网络游戏有着一样寿命的东西——外挂。一家运营商对外挂的态度，直接影响到一个游戏的性质：以前RO里面不愿意忍受外挂的玩家都去了私服耍了，在公服里能见到的活人少得可怜；反而在私服里人人都玩得热火朝天其乐融融。

别老是说外挂、私服是玩家素质问题引起的——老外到了我们这里买毛片一样会讨价还价一样会张口骂国骂——玩家不管玩哪个游戏，都需要一个好的环境，如果在一个外挂满天飞的游戏环境中游戏，那自然也会让其它玩家对外挂低头。所以说现在，归根到底是看盛大方面对外挂态度如何。

RO和其它韩国游戏一样有升级慢掉宝几率低的毛病，这是外挂泛滥的原因之一。因此，许多铁杆RO玩家希望盛大在代理RO后将升级掉宝等调到一个玩家可以接受的程度以减少外挂，并且认真打击使用外挂的人，让外挂从里到外地减少（当然完全消灭是不可能的）；另外再在游戏的任务技能等方面下点力气进行改进，增加游戏的可玩性。这样，他们一定会支持盛大所代理的RO。

当然，希望归希望，把一款的游戏未来的命运都寄希望一个运营商也是不对的。盛大考虑到自己立场上种种因素，将来会如何来运营这款曾经在韩国日本以及东南亚都红遍半边天的网络游戏，还是个未知数。

如果盛大考虑到外挂在玩家群中已经根深蒂固，只是选择一个折中的办法，那么到时候RO这游戏就会像我的朋友失魂鱼所说："外挂们有福了，手动的放弃了。"



玩家在游戏内讨论更换代理的话题

三、天翻地覆慨而慷

新干线走了，盛大来了，于是玩家们有话要说。（以下观点仅代表玩家们的个人观点）

歪歪（网友留言）：新干线本来就没有对游戏做到良好的运营，版本修改也很不成熟，收费更是高得要命。留在游戏里是遭罪受。

冰镜藤（17173网友）：呵呵，就算全区经验升了100倍，我看也跟没改一样，因为练级速度完全一样，这样只会加速游戏的灭亡。

谁有钱谁就是老大（173173网友）：现在的RO已经是走向衰落，外挂肯定是永远地抵制不完的，只要RO在一天外挂肯定还会在的。你们现在骂着2个代理商不好是毫无意义的，RO能走到现在已经是奇迹了。

早间由纪惠（游戏媒体撰稿人）：快完了（指游戏）。

失魂鱼（常去官网看新闻的私服玩家）：对于外挂，盛大也不敢封的太厉害，因为已经成风了。今后啊……一片光明啊。至少盛大还是支持包月滴。

縯籽（似乎是一位广东玩家）：作为一个钟意玩RO既玩家，我好希望盛大可以将RO变得好似以前甘受人喜欢（不是很理解粤语……）。

强（173173网友）：盛大代理RO，我自己去开个私服去……给盛大代理，我就永远不会去玩官服。

四、残局

失魂鱼是一位我认识的玩RO比较久的玩家，他对RO的外挂和私服有一定的了解。我让他来说说RO外挂和私服的现状。

失魂鱼：

外挂都差不多，都是脱机显地图，无非就是稳定不稳定，GM查得出查不出。内挂的学问就大了，可以无限加速。比如你一个小铁匠不用练太高就有超快的攻击速度，这样你就可以把本来要加在敏捷上的点加到体力上。

外挂其实严格来说，应该分为外挂和脱机外挂，脱机外挂即不安装客户端也可以游戏。嗯，打个比方来说，以前我兄弟玩了RO两个月，还没见过RO是什么样。

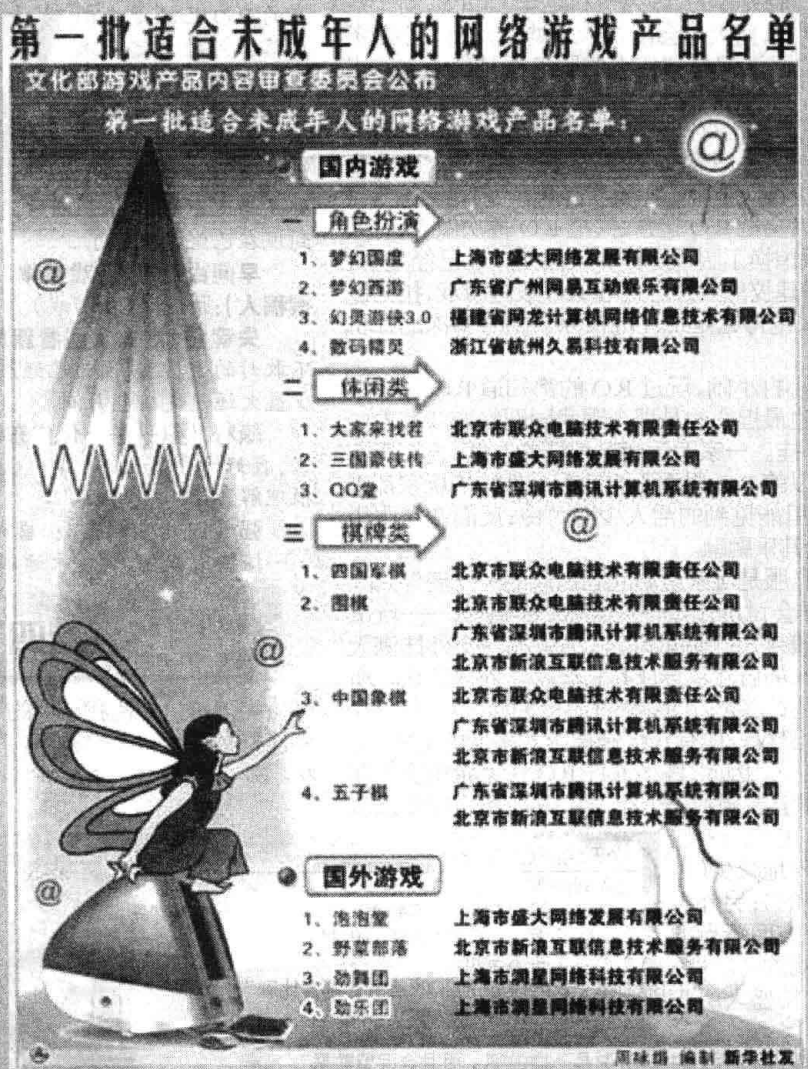
所有的私服都是严格规定不准外挂的，而且一般来说SF的经验都是官方的100到500倍。经过这两年的发展，可玩性小设置不合理的私服都淘汰了。

外挂私服是一个网络游戏的附骨之蛆，它让一款曾经在整个亚洲火及一时的网络游戏在国内奄奄一息。不管盛大是出于什么目的来代理这款网络游戏，把它从新干线留下的一盘残局中打救出来，才是玩家对盛大所期望的——且不管盛大即将走出的妙棋还是臭棋。而盛大，作为一个以游戏玩家为主要消费群的公司，也应该扪心自问一下："我拿什么奉献给你，我的玩家？"

网游与网瘾 网游与网瘾

网游与网瘾

文：绕指三千



陶宏开教授，我老乡，华中师范大学客座教授，美籍社会学家，长年旅居海外。最近他刚刚回国，立刻就成为国内“戒除网瘾”大潮中的领头羊，使用心理加药物治疗的方法，挽救千万失足少年于水火，着实令人称道，而一句“我要与陈天桥对话”的豪言更是石破天惊，振聋发聩。

上网成瘾这件事，也就是近几年才有的，因为1998年以前国内网络条件并不发达——复杂的安装程序，慢得象乌龟的速度，昂贵的服务费用，将大多数的电脑用户拒之门外。如果要追溯网瘾的起源的话，我想那个时候就应该有恋网成痴的瘾君子存在。随着时间的推移，这样的人越来越多，逐渐形成了一种社会现象，也引起了人们的注意。

人们从不关心过去，他们只关心现在。在他们的眼里，仿佛网络游戏已经成为青少年的头号杀手。

如果是熟悉网络游戏发展史的人，应该不会反对，在中国而言，网络的兴起和网络游戏的发展的时间基本是一对同轴曲线，但就我自身经历来看，至少在2000年以前，网络游戏并不流行，因为当时流行的是网上聊天。那时候文字MUD的流行范围不大，对于一般人来说它太难以掌握了，而当时仅有的一两个图形界面网络游戏并没有打开市场。不上网聊天，大可以去打单机游戏，去打单机联网对战游戏，去打家用机游戏，去打牌，去看漫画，去踢球，去搞早恋——这是陶教授说的。一样是大批的孩子在沉迷，在逃课，在跟父母闹，在离家出走，但是人们不认为这是怪现象，而认为孩子是天性贪玩，淘气；可要是一旦孩子是去上了网，那可就是天下大乱，几乎要仓皇流涕而向网吧老板跪拜了。

古代人不理解一些自然现象，对它们有恐惧感，于是对其敬畏有加，这称之为迷信。对网络不了解，对网络游戏不了解，而对它们产生排斥感，害怕孩子因为上网，因为玩网络游戏而沉迷堕落，我也不知道这叫什么。

网络这东西，是工具，是渠道，是获取信息的手段。通过网络得到信息，不叫知识，非得去学校学到的，才叫知识？去玩网络游戏就是大逆不道，要拖去搞心理辅导，还要打针吃药，而不上课去逛街就只是贪玩淘气，稍微责罚一下就算了？说到底家长们是在怕什么？他们对逛街是了解的，他们对网络是不了解的——他们害怕对孩子失去控制力，他们害怕自己的孩子因为这个因素在应试教育的狭路上被挤倒在地。“可怜天下父母心”，家长似乎也没错，即便他们并不了解网络。

著名的童话作家郑渊洁是个只有小学学历的人，自然比社会地位是比不过陶宏开教授的“海归”金身。但他在一次访谈中说，他给自己的孩子买电脑算是全国最早的一批，在家上网也是全国最早的一批，他的孩子甚至没有念完高中，全靠在家自学，现在已然是某报社的主编。陶宏开教授同样也说过，上网无罪，玩游戏无罪，只是要适度。所谓兼听则明，偏信则暗，这无疑是抽了那些视网络为洪水猛兽者一耳光。

不管怎么说，“帮助未成年人戒除

网游与网瘾

网瘾大行动"活动就这样展开了，上有政府支持，下有网络游戏公司和媒体的协助，全国巡回演讲，征求志愿者去挽救青少年。陶宏开教授对网络游戏公司的质问立刻化为无形，两边大家结成统一阵线，一致去解决网瘾问题。这事儿"看上去挺美"，但实际效果就不得而知。

陶宏开教授的做法是跟有网瘾的孩子进行交流，谈话，这种心理辅导的方法据说是很有效。但我老在想，我们以前小时候老师也会找我们谈话，当着面我们当然是痛心疾首，保证不再犯，可惜过不了两天就全忘到爪哇国去了。要照这样反复下去，还不如给孩子催眠，洗脑，让他们不知道有网络这回事，就象寓言故事里的那位吹笛人一样，笛子一吹，孩子就跟着走，多乖啊。再者说了，陶宏开教授就算能力再强，谈一个就好一个，他谈一次也要好几个小时，中国有千千万万个孩子，靠一人之力，哪里能拯救苍生？于是又开始召集志愿者，但志愿者的能力有多高，我是没有什么谱的，我估计到最后多半是志愿者也烦，孩子也烦。

游戏公司在干什么呢？在干三件事情。

第一件，是根据上头的指示，在每个游戏的前面加上这么一段《健康游戏忠告》——抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

这算什么呢？这不禁就让我想起了任何香烟盒上肯定有的一句话——吸烟有害健康。这件事谁不知道？然则如果有人要买烟，烟草公司会不卖么？同理，如果有人要玩网络游戏，就算他是青少年，游戏公司会不让他玩么？

有篇访谈说得好，现在的网游，充斥的就是PK杀人，所谓的PK，就是不停的杀死游戏里的怪物，非常残忍，血腥。在这样的游戏开头加上前面这段游戏忠告，岂不是等于掩耳盗铃，自欺欺人？不良游戏号召抵制不良游戏，这又让我想起了前段时间某游戏打的所谓"健康成人游戏"的幌子，等于当了XX还要立XX，贼喊捉贼。

第二件，是利用种种手段来杜绝玩家的长时间在线。

请注意，网络游戏公司靠什么盈利？当然是靠卖游戏时间。如果不能让玩家长时间的在线，网络游戏公司如何赚钱？所以，如果要减少玩家在线时间，那就必须抬高游戏卡的价格，总之游戏公司是绝不会宁可少赚钱也不毒害祖国花朵的。

有公司称不出包月卡，只出点卡，这样进入游戏的门槛就高了，没有钱的青少年就不会来玩了，平时在线的玩家数量也少了，对玩家有好处。换句话说，那些有钱的青少年我们就不管他们了，反正我还是赚那么多钱，你们爱玩就多拿点钱来。

有公司称推出无人代挂机服务，在游戏地图上设置几个区域自动涨经验，也就是说，孩子别玩了，去上课去，你的游戏人物我们游戏公司帮你挂机，等你放学回来一看，又升了好几级，多好啊。不过，这种官方的代练收费是很高昂的，是一般的消费的两倍左右。总而言之还是要钱，更多的钱。

前段时间腾讯公司对QQ推出了一个在线时间的计数器，用太阳月亮星星表示时长，然后对在线比较长的用户给予一些新的权限——比如上传自己的个性头像。于是很多用户都整天整天的挂在网上聊QQ，其中当然是以青少年居多。后来这个杜绝网瘾活动出来了，腾讯公司就改换了策略，以每日在线两小时即算作一天，这样就杜绝了挂QQ的风气。但腾讯公司并不靠挂QQ的时间长短收费，他们是靠卖周边和附加服务，所以他们的操作跟网络游戏公司是不一样的。而与此类似的，有人也向网络游戏公司提出过意见，比如一天24小时，其中晚上8小时就把服务器关了，这样就杜绝了青少年整天的打游戏。可能吗？用膝盖想也知道不可能。

网络游戏公司的做法是开发"疲劳系统"，如果你的人物长时间在线，打怪物得到的经验就越来越少。我且不说很多人打游戏已经度过了练级的阶段而是在打装备打钱打仗，就算是在练级的人，我快到时间了就换一个帐号玩不成吗？

还有一个系统叫"亲子系统"，这个更强，既然孩子要玩拉不住，家长也一起陪着玩，还可以随时知道孩子在干什么，是在PK呢，还是在学习历史知识。当然了，家长要玩要不要点卡？由于系统还没有出来我们不得而知。

第三件，是开发健康的有利于青少年成长的网络游戏。

前段比较出彩的健康网游是《学雷峰》，盛大公司与少先队组织联合出品。主要的游戏内容就是五讲四美三热爱，到处去帮助人。这个主题是很好的，网上还办过相关的有奖知识竞答比赛，很是热闹了一番。最近可能还有人在玩，不知道会不会上瘾。

这段又出了一款健康网游《抗日ONLINE》，宝德公司与共青团组织联合出品。主要的内容则是扮演英勇的儿童团，回到抗日年代去杀鬼子。虽然文化部说，PK就是打怪，很暴力，不好，但就这款游戏而言，杀鬼子不算PK，杀鬼子不算暴力，鬼子就是该死，杀了鬼子就是好事。在下也迫切的想知道这款游戏何时开始测试，到时候一定也要进去杀鬼子，做一回热血的爱国青年。不过有人就说了，我们英勇的儿童团，怎么可能被鬼子打死呢？所以游戏里的鬼子不能做得太强，要好杀，要多，杀起来才爽快——具体可以参考ARPG游戏DIABLO2里的做法，放一个技能死一片。相信这款游戏一定能让玩家们健康的成长，也不会上瘾。

最近文化部也出台了一份包括15个适合未成年人的健康网游名单，相信健康网游也会越来越多。

作为媒体，基本上就是做本职工作，把以上三方面的工作成绩凸现出来，以表示活动的先进性，思想的深刻性，民众的拥护性以及成效的卓越性。只要这四方联手，管叫那网瘾的孩子们都迷途知返，洗心革面。

以上说了这么多，总结如下：中国想要杜绝网瘾现象的泛滥，要让孩子们走上正途，就一定要依靠网络游戏行业的自律，就一定要依靠社会工作者的爱心以及孩子们的个人行为自律。至于什么网络游戏行业法制体系，实名制的游戏许可，游戏分级，素质教育改革之类的东西，都可以不管。总之不能让美国的ESRB、日本的网络共同体特别委员会、韩国媒体评等委员会等组织以为我中华无人。

网游实名制 路在何方

网游实名制？路在何方？

文：一抹忧伤

2003年年初时，有关部门觉得网吧业太乱了，得好好整顿整顿，风风火火地设想着要搞起网吧上网实名制。后来他们还真做了，一时间那些身份证认证，社保卡认证，网吧卡认证云云的机制层出不穷，搞得还没领到身份证的玩家同志们人心惶惶，开始盘算着要去哪里借几张身份证来混水摸鱼一把。比较遗憾的是，网吧实名制到最后由于一系列的无可抗力无疾而终没了踪影。在网吧业逐渐平息之前，网络游戏逐渐跻上了前台遮挡住了政府的视线。相关部门觉得这样不行，得先规范网络游戏产业，于是在网吧实名制之后，网游实名制的大戏，拉开了帷幕。

什么是网游实名制？

在文化部和信息产业部联合下发的《关于网络游戏发展和管理的若干意见》（下称《意见》）中提到了这么一句话，“不仅要利用技术手段限制未成年人上网游戏时间，还要采取实名游戏制度，拒绝未成年人登录PK练级类游戏。”

实名制，顾名思义，所有登陆游戏的玩家都必须采用真实的注册信息进行资料登记，否则就无法登陆相关游戏。

然后，究竟能实行吗？

我们知道在韩国，网游实名制早已实行了多年，无论是普通网络用户还是网络游戏玩家都愿意支持实名制度，大多采用了真实姓名、性别、年龄身份证号码等资料进行各类帐号注册活动。传言中在韩国用外挂进游戏警察能上门逮人也因为网游实名制的施行而变得现实起来，网络环境较国内相比确实不能同日而语。

不过话说回来，拥有世界上最多网民的中国网络市场目前已经拥有了近三千万的网络游戏玩家。三千万！有多少网络游戏厂商想着只要割下百分之一的肉来就能吃上好几辈子。正是这三千万，其中充斥着各类职业，各类性格，各类文化层次的玩家，撇开玩家素质不说，其中究竟掩藏了多少的未成年人玩家，我们都不得而知。

《意见》里说了：要拒绝未成人登陆PK练级类游戏！可见网游实名制的根本还是要帮助未成年玩家远离网游嘛。

可是细细体味《意见》里的话，就觉得挺怪异，到底什么才能算是“PK练级类”游戏？印象中无论中从哪家媒体的游戏分类或者哪家民间评测团体中都没有见到过“PK练级类”游戏这一集所有网游之大成的游戏分类。好吧，要不《传奇》算一个？《奇迹》再算上一个？要是把市面上所有拥有“练级”、“PK”元素的MMORPG全部给掐着手指数上一遍，这些个《梦幻国度》、《魔兽世界》估计都！得！死！那么剩下来的，大约只有那些个标榜着民族、绿色、健康的休闲小游戏了。

暂且不论未成年玩家今后是否只能和诸如《泡泡堂》、《劲乐团》等游戏为伍，那些个网游厂商明显就显得很憋屈。虽然说实行了实名制就能远离“PK、练级”，也算是为社会作出自己的贡献！但厂商朋友们肯定也会觉得心里怪怪的，好象自己莫名奇妙被打成了右派、搞成了反革命，是改革开放康庄大道上的绊脚石。既然不能让未成年人碰，这PK，练级什么的肯定是不好的东西，这不好的就是不好，他就能不是一切好的东西。厂商们于是有些着急：毛主席都说了！与人斗其乐无穷啊！那些个休闲游戏，不也是在变相PK嘛！

厂商：让我说几句！

北之辰，2004年六月成立公司，公司产品——《挑战》。

北之辰负责人陈彤：网络游戏实名制方案的实施除了需要网络公司做出相应的工作之外，政府职能部门和一些周边企业的工作也很关键，如果这三方面能配合起来的话，实名制肯定有它的可行性。当然对于游戏公司来说，收益基本都来自玩家，他们也不愿看到游戏玩家的数量减少，但是为了规范网络游戏的市场，从长期利益来看，网游实名制是肯定有好处的。用户在注册他们的游戏时本身已经被要求登记身份证号码，但目前他们技术上唯一做不到的就是验证他们的身份证号码是否真实，如果实名制能够通过社会各职能部分贯彻下来，他相信这会是一个非常好的办法。

第九城市：1998年成立，2004年于纳斯达克上市，目前国内最大的网络游戏开发商和运营商之一。公司产品——《魔兽世界》、《奇迹》、《天外》、《快乐西游》、《GE》。

九城公关部：网游实名制对公司来影响是正面的，可以规范不负责任的玩家，账号被盗、虚拟物品被盗的情况会减少，而外挂、私服等违规情况也会改善，这一小撮人已经影响了全部的玩家。一旦实行实名制，正常的玩家都会顾及责任，必然提高了网络游戏的健康指数。但是，他公司并没有权力要求玩家提供真实信息，在此以前九城建议玩家使用实名制，但是没有强制性的办法。只有当玩家需要客服，才必须提供身份证号码来取得服务。

盛大网络：中国最大的在线游戏公司，2004年5月于纳斯达克上市。公司产品——《传奇世界》、《武林外史》、《英雄年代》、《梦幻国度》、《神迹》、《热血传奇》等。

盛大公关部：支持网游实名制的建立施行。但对具体操作内容以及练级，PK的具体定义不作过多表态。

网游实名制 路在何方

玩家嗤之以鼻?

早在网吧实名制大张旗鼓的年代,伟大的玩家朋友们就钻研出了各类避开检验的方法。最为简单的自然是找朋友或者找家长借张身份证,接着照样我行我素,完全不受任何影响嘛。如今网游要是搞实名制,未成年玩家照样能借张身份证注册个帐号不还是照样登陆游戏“练级,PK”嘛。政府总不能让盛大改造一下盛大秘宝,然后颁布法令让所有想上“PK 练级类网游”的玩家都去政府登记,登记过后就派发一个盛大秘宝,以后上游戏都得用这个!

网络游戏之后,就是人气论坛?

据说如果网游实名制之后,就要搞人气论坛,这些个天涯,猫扑什么的全都得圈起来。其实说实话未成年网络用户登陆这类论坛较登陆网络游戏的概率肯定要小上很多,把这些论坛都给实名制了,究竟意欲为何?

猫扑社区:很多东西在国外执行效果很好,但拿到中国来就完全行不通或者至变了味而具有了令人难堪的“中国特色”。在互联网这个自由的空间,网络实名的举措无疑是让大家都脱得一丝不挂、赤条条地相互面对,以国人参差不齐的素质来接受这种大多数老外尚且目瞪口呆的制度还为时过早。当每个中国人都在互联网上裸奔的时候,老外们是留着口水羡慕呢,还是在耻笑这场中国特色的可悲闹剧呢。

天涯社区:我觉得我们国家的国情,还是实名制和匿名制共存比较好。网吧上网其实已经是一种“准实名制”,需要登记身份证,可以通过查 IP 查到每一台机器上的用户。我个人不是很看好网络实名制,因为更多人喜欢“虚拟人生”,希望能通过网络的方式在和别人的交流中成长。比如,天涯用户通过发帖经营一个圈子、发展朋友,经营到了一定程度必然就会了解各自的真实信息,已经是“准实名制”。天涯并不是个体,而是一个群体,在每一个 ID 背后,都有不同的人、不同的思维。如果想要靠实名制推动互联网发展,我觉得还不是很成熟。如果 ID 换成了真名,这样的直接关联会否让人尴尬?

要是真成了……

1993 年,《纽约客》杂志刊登的一副漫画上的一句话成为了迄今为止对网络世界最精辟的概括:“在互联网上,没有人知道你是一条狗(On the Internet, nobody knows you're a dog)。”当网络实名制遍及了网游,论坛,门户站,未成年人以及成年人,互联网上还会有上着网叼着烟的调皮狗吗?

声音

含泪饮砒霜:

网络游戏实名制我认为纯粹是没有必要的,要是 QQ 或者 MSN 实名是为了防止大家传播不良信息嘛,但是游戏本来就是为了娱乐,爱扮人妖扮人妖,爱嬉笑怒骂就嬉笑怒骂,要是都实名了,万一因为对方是黑社会而我抢了他的怪他不直接叫人过来把我砍死么?换个角度想,网络游戏实名制要是真实施了,那么运营厂商必将流失很多玩家,那么损失又谁那买单了?

闲狗持续忧伤:

实名制?是纵容假身份证横行的前提下么?这个实行起来难度太大 除非政府部门强力推行。如果政府出现进行强力推行,那就一定没问题了,只是要看他怎么推行,一旦有闪失可能会造成整个游戏产业的动荡。

封印的狐狸:

这种其实是规划良性市场的一个好的系统,就象韩国一样,一定要身份证才可以去注册游戏买点卡。如有不符就删除。只要有良好的体制并坚决的去执行那么还是可行的。

天一直阴友情评论:

又过了许多时,四周的风突然一下子安静了下来,空气好像突然被凝住,只见师傅的红袍在黑暗中一闪一闪地发出些幽幽的红光,不是很明亮,但是将周围三尺之内通通照遍。

就在这个时候,一阵熟悉的声音远远地传了过来!就是那个声音!麻将撞击在一起的声音!来了!来了!!!(据说当时正在看恐怖小说。)

特别铁嘴

卡耐基的黑色星期五与限时迷城

文:废柴德鲁伊三千

又是周末，卡耐基站在Z市唯一的大型超市门口，穿着一套滑稽的印有红白格子和蕾丝条纹的小丑服，手里捧着气球和糖果样品，努力的向路人撑开嘴角的笑容——这里正在搞一个促销活动。几个孩子对他的赠品没有什么兴趣，他们正拿着喷漆在墙壁上画画，这些杰作包括巨大的龋齿怪兽以及穿着运动鞋的骑士，那个公主的脸象个向日葵。然后，空气里似乎有什么透明的东西拽住了孩子们的衣领，他们以怪异的姿势飞奔起来，顷刻间就消失在街道的转角处，接着，人声开始嘈杂，伴随着玻璃破碎的声响。正午的太阳象个烧得发红的灯泡，汗水混合了染料，顺着卡耐基的脸颊流下来，但他顾不上这个，因为示威的人群正吵闹着拥挤着从他的身前走过，完全无视于他的存在。

卡耐基把手里的东西放到地上，无奈的看着这混乱的场面。这是这个星期的第几次了？他想，也许我应该打电话报警！但最终他放弃了这个想法，看了看手表，已经临近下班的时间，这也预示着超市很快就要打佯。卡耐基决定去收拾一下自己的脸，换件衣服，然后顺便买好晚餐的材料。毕竟今天是个特别的日子。

与此同时，Z市的头号人物正站在市政府大楼顶层的窗台旁边，向下俯视着街道。五颜六色的蚂蚁从四面八方涌向这边，他们举着白色的标语，喊着听不清的口号，而一些黑色的小点则从楼房里散出来，挡住了蚂蚁的去路。人群开始推搡起来，很快就越过了警戒线。

“市长先生，我们必须采取一些措施，您看，这次的游行并没有经过有关部门的批准，他们是非法集会……”市长向身后做了一个手势，打断了秘书长的说话，然后继续看着外面的情形：“他们这样游行持续了多长时间？”“两小时四十七分。”“嗯，好，那么不用担心了，只要今天系统升级结束……再过十分钟就让警卫都撤回来。”“可是，有一个问题，市长先生。”“什么？”“还有五分钟我们就下班了。”

卡耐基现在正开车驶过三号街区，或者说他正在等待通过三号街区，这里的交通状况从来都是糟糕透顶。见鬼！堵车已经堵了一个小时！旁边汽车里的人们开始高声的叫骂，看起来好象是一群球迷。卡耐基从塑料袋里掏出一盒牛奶，开始翻一份今天的报纸。耐心点，年轻人，他想，我每天都是这样过的，你们至少应该庆幸游行的人今天不是走这条路。

报纸上的新闻不多，大块大块的广告，只有在市政建设版上登的一篇文章让卡耐基把口中的牛奶全喷在了车窗上：

……XXX博士经过调查认为，有效限时系统工程的实施，可以使人们的行为更有规律，更有节制，从而提高工作和生活的质量。合理的安排时间，让你的生命不再虚度，让你更好的享受人生和建设我们的城市。最近市政府将对限时系统服务器升级到高级版本，所有还在使用2-X781型旧芯片的居民请于X月X日X时之前完成本次升级……

又要升级！卡耐基沮丧的抱住了头，天啊，上一次的升级仅仅过了一个月！车窗外继续传来年轻人们的吵闹声，警察都死到哪里去了？他们开始互相指责，企图把别人的车从自己的车旁边推开，然后有两个人打了起来，其中一个被打得满脸是血，全都飞溅在另一个人的衬衫上——去他妈的堵车，这些肌肉发达的白痴大概从来不看报纸。

他开始尝试倒车，但后面早就堵得没有任何缝隙。卡耐基颓然的坐倒在驾驶仓里，一个声音在他的脑海中开始回响——2-X781升级程序正在启动。他慌张起来，伸出手去开车门，结果一把将牛奶打翻在裤子上，而马铃薯也从袋子里滚落了一地，哦，见鬼，这种时候真的是什么也做不了。他开始用脚踹门，踹车窗玻璃，踹任何可以踹的东西。他越来越用力，造成了巨大的声响，旁边正在争执的人们都停下来看着他的疯狂举动，好在最后他终于从车与车之间的狭小空间里钻了出来，撞倒了一个乞丐，然后飞快的跑进了旁边的地铁站。

当卡耐基的妻子苏再一次见到她的丈夫的时候，他的样子并不比他撞倒的那个乞丐好多少。他的衣衫不整，头发散乱，身上到处是白色的奶渍和污垢，脸上甚至有一处划伤和血迹。如果不是一个月前她就见过这样的场面，她一定会认为这个可怜的男人被歹徒抢劫后殴打了一顿。

“亲爱的，发生了什么事？”苏跑过去扶住摇摇欲坠的丈夫。“哦，我的天啊，你看了今天的报纸么？他们又要开始升级了！”卡耐基走到桌子边坐下，脑袋里还在嗡嗡直响。“升级，那我们该怎么办？”也许是被男人的情绪感染了，女人也慌张起来。“好吧，不要怕，我们还是跟上次一样，躲到地下室里去直到升级结束。”“地下室，好吧，亲爱的，我去整理一些东西，你先坐着冷静一下，喝口水。”

“市长先生，游行的人群已经散开了。”当秘书长再次走进市长办公室的时候，带来了好消息，“另外，我今天的工作时间已

5小时人生

——网络游戏防沉迷系统探讨

卡耐基的黑色星期五与限时迷城

文：废柴德鲁伊三千

卡耐基打电话到小丑出租公司，请了一个星期的假。老板对他爆跳如雷，大吼大叫，但卡耐基已经管不了那么多了。在这个失业率高得离谱的城市里，要找一份新的工作是那么的困难，因为人们每天仅仅工作六小时，娱乐五小时，睡八小时，处理其它事情五小时。每一步的活动都由大脑里那块该死的芯片所控制着。如果你晚上9点的时候还在路上堵车，那么对不起，你会马上就在车里睡着——多数的交通意外就是这样造成的。

但市长认为这玩意很好。他在他的就职演说上是这样描述这个芯片的：

“……我的朋友们，很荣幸成为你们的市长。我希望能让你们幸福、健康、快乐的生活，我希望能做你们的保护者为你们服务。并且，我要用高科技的手段去帮助你们，让你们不再烦恼于规则的约束，不在为了法律而受到刑罚。请你们看看我手上的这个芯片，这不是一般的电脑芯片，这是由我国的XX研究所经过数十年时间开发出来的生物芯片。这个芯片是经过了多年的测试，其材料对人体绝对无害，而且它利用人体的生物电能来工作，不需要更换电池。它的功能非常的强大，能够记录大量的信息，直接与你们的大脑进行沟通，它还可以帮助你的大脑作判断和分析，使你们远离危险的东西。它能够帮助你合理的安排工作和休息的时间，它还能随时的从我们全球联网的资料库中获取有用的信息。它能让你幸福、健康、快乐的生活。而我当上市长以后，将为本市的所有居民免费的提供生物芯片植入服务，而我本人也将作为本市的第一个植入者……”

开始的时候它的功能的确是如市长所说的那样，可以帮助人们提高记忆力，安排时间和计划，并且给人们分享很多的资料。但到了第一次升级以后，人们感觉生活有了一点变化，那就是时间的安排已经不能自己设置了，而成了一个默认的格式。比如游戏只能玩五小时，工作只能做六小时，吃饭只能吃半小时，谈话只能谈十分钟。如果时间一到，人们的大脑就会被强制的发出指令去执行下一个计划。这个该死的功能很快就把所有的人的生活搞得一团糟。许多人想去找市长理论，但走到市政府门口总是忘记了自己要干什么。市长利用这个东西，轻易的控制了本市大部分的人的行为。

卡耐基属于最早安装这个芯片的一批人，同时他也是最早发现这个东西的可怕用途的人之一。控制人们的思想！天啊，这真是一件可怕的事情。

卡耐基一开始打算从这个城市逃跑，但每次走到出城的地方就不知道为什么又回到了自己出发的地方。他明白市长为了防止人们逃跑，在市区的范围内制造了一个控制场，当人们离开这个场的时候就会暂时失忆，然后芯片会控制人们自动的回到原地。在发现逃跑不可能以后，他在自己的家里造了一个由钢板和铅涂层做成的地下室，在第四次升级之前和妻子一起躲了进去。终于，由于系统的更新，他和妻子脑中的芯片功能没有和原来的系统兼容，他暂时的获得了自由分配时间的权利。

虽然他可以每一次避过升级，但他终究无法逃出这个城市。随着被升级的次数越来越多，越来越频繁，他和他的妻子成为这个城市里仅存的几个没有被升级的人的一部分。

“市长先生，按照我们的计划，一星期内全市所有人的芯片都将升级完成。”在城市的另一边，市研究所里，一个戴着眼镜的貌似头儿的人站在市长身边为他做讲解。“很好，我希望一个星期以后我上次所制定的指定时间系统可以完全的控制所有人的行动。你知道，我不喜欢有人闹事。”市长点了点头，继续说，“但是我们的覆盖率目前达到多少了？你能确保任何人在本市的任何地方都会被强制升级么？”“我们不能保证百分之百的升级率，但关于这一点，我们有一个补救的计划，就是虽然我们预计在一星期内完成升级，但在之后的一个月内我们会持续的发送升级程序。今后的升级程序不再有提示，人们会在不知不觉中完成升级。”眼镜男自豪的说着，而市长的表情也由严肃趋于柔和。“那么一切都交给你了。”“是的，市长先生。”

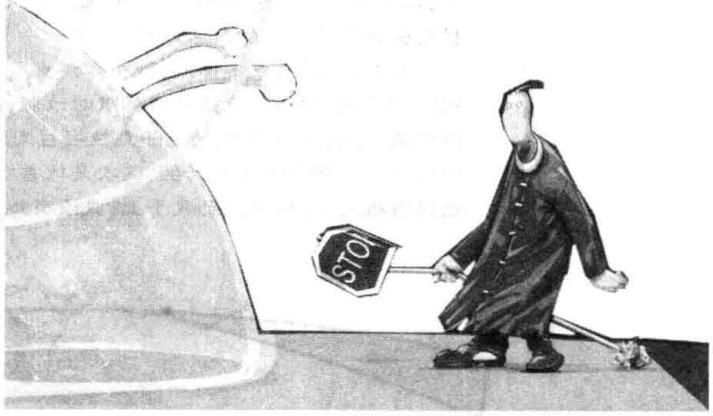
四

“结束了么？”推开沉重的铁板，卡耐基警惕的望着四周，一个星期的地下室生活让他对光线非常敏感。“我好象没有接收到升级的信号，大概已经结束了吧。”苏抓着卡耐基的胳膊，小心翼翼的探出头来。“好吧，我想是结束了，希望下一次升级不会这么快。”卡耐基没有发现什么异样，终于舒了一口气。

他们从地下室里爬出来，卡耐基首先想到的是打个电话去公司。但在那一瞬间，他看见自己的手不自觉的抓住了妻子的手，他听见自己的嘴对妻子说：“亲爱的，今天是周末，也是我们的结婚纪念日，让我们一起度过一个美好的时光吧……

5小时人生

——网络游戏防沉迷系统探讨



竞技频道

公园 2003 年春，舔神来到了民光楼，来到了游戏天地。他浪兴奋，看了几年了报纸了，终于有一天自己可以亲手做这份报纸给别人看了，便有多年媳妇熬成婆的感觉，就像小时候挨了打的人当了爸爸以后打自己孩子一样有一点隐约的快感。不过这种快感没有持续多久，因为卓叶问他会不会打竞技游戏，舔神便有了些不好的预感，不过还是谦恭的回答："你说星际魔兽反恐还是帝国？"

这正应了一句话——鼯鼠五技而穷，能飞不能上屋；能缘不能穷木；能游不能渡谷；能穴不能掩身；能走不能先人（这里的先人是指不能超过人的速度，并不是先人板板的先人）。舔神我于游戏方面就浪有些鼯鼠的天性，也怪当时少年冲动即兴显了一把全竞技游戏制霸的大能（就是把几乎所有编辑们叫得上名字能进行对战的游戏都演示了一把），卓叶一看喜道真乃天赐良将，以后竞技频道就交给你了！

浪迷茫，就如寂静岭中初到小镇的主角一样，周围都是雾茫茫的一片，一切都要自己来摸索。没有作者，也不能继承原有的栏目格局，我扭住苦主前竞技编辑风力不放说你要负责，风力便浪扯风的一甩头说："要作者何用？"我说不要作者我拿来的稿子，这个扯风的男人又轻描淡写的说了一句："自己写"。我也算有些自知之明，知道以当时的武学根基写点杂文还可应付，写战报则是万万不能，便摇头说那肯定会被骂死，风力再次扔下一句扯风的话："边写便杀，等读者们适应你的风格了，你的王朝就建立了"。此话便如醍醐灌顶，只不过舔神终究没有一将功成万骨枯的觉悟，便只得扮弃妇扭住风力继续写战报，但是风力毕竟身在曹营，虽然马甲无数终被读者识了阵法，敲锣打鼓厉害了风力也就不敢写了。当然这次的断奶也成就了另一个战报新星——buddy，作为新作者因为没有成熟的写作风格，也能让我更好的替他规划栏目定位。就这样我们一起推出了魔兽 rpg 专辑、主题战报直到后来的漫画战报，而经过一年多的竞技编辑工作，我也逐渐找到了自己的定位。

广而言之，现在游戏媒体中的电子竞技编辑工作方式一般是三类，第一类本身是竞技选手或者竞技圈中人出身，这类人每天绝大部分时间都混迹于各个电子竞技俱乐部或者论坛和群组之间。他们的长处在于对竞技圈各种新闻的敏感度，不管是重大赛事还是竞技运动员的八卦趣闻都能及时收集及时爆料，但是他们的常规内容比方说战报撰写等等就会直接交给作者自由掌控形式和风格，也因为缺乏对这些栏目的长期激调导致栏目质量平平不能及时对读者要求做出回应。第二类竞技编辑则是本身是作者出身，擅长于自己写作，这类编辑通常自己的栏目就是自己的专栏，平时花大量时间寻找录像撰写战报，因为是编辑自己主持栏目，所以能够形成有自己特色的栏目风格，也浪容易聚集一批忠实的读者。当然，他的弱项则正好是第一类的强项——对业界新闻的敏感度不够，我才这也是当初风力放弃竞技新闻的原因。说实话我也想不管这一块，可惜卓叶明确了两手抓，两手都要硬的方针，新闻是必须要有的，这也更增加了最初"舔氏竞技频道"建立的难度。而我把自己定位于第三种类型，对于业界新闻我选择了和几个专业电子竞技站点进行合作，由他们提供新闻素材，网站的即时性让我们的竞技新闻成了游戏平媒中最具实效性的。另一方面，我选择了针对重点作者进行培养，根据他的写作风格来进行栏目定位和包装，让作者写自己擅长的东西，由此让 BUDDY、一跃猫和 LUNAR 登上了 CBI 的舞台，他们的栏目也受到了读者们的广泛好评。

有句话说"文章本田成，妙手偶得直"，我的竞技频道也浪有几分这种味道，事实上若不是风化战报的突然断奶，竞技频道的限时改版，以及我非电子竞技的出身，也不会有今天的娱乐向竞技频道。CBI 游戏天地的电子竞技栏目走到今天，能发展成报纸的一个拳头精品栏目，首先和前任编辑们的努力是分不开的，这次是他首次登上精华本，这让我浪欣慰，因为这证明了我的努力也没有被忽视，摊子交到我手上，我没有把它办砸。

漫画战报

WARCRAFT III FROZEN THRONE

SK.MaDFroG

VS

SK.Zacard

『选手简介』

SK.MaDFroG：意识与作派共长，微操与人品齐馨，世界上最帅的亡灵proGamer。

SK.Zacard：今年WCG的亚军，单眼皮国的兽族教科书，目前醉心于欧洲路线。

『比赛地图』TwistedMeadows

『比赛版本』1.17

文：BUDDY/ 图：一跃猫

“浮生长恨欢娱少，肯爱千金轻一笑？为君持酒劝斜阳，且向花间留晚照。”想起这首词是由于高中好友阿柳向我飙胆汁，说现下大学生就业形势弥漫秋凉之气，让人愁从中来。难怪宋祁的那份豁达不羁让人心神向往。我试着转开话题就随口问他感情生活有无改善，因为国庆的时候他曾欠扁地叹息自己徘徊在四个女生之间患得患失。阿柳马上回答那些理还乱的情思早已往事如风，我立刻击节叫好，说他终于有点洒脱气概，他随后补了句说那是因为他又找了个新的。聊到这里我也悟出了一个道理：人世间的积郁全是咎由自取，每个人都有为自己所主宰的时空，生命给你什么你就享受什么，何苦缠绵于无缘的所在闷闷不乐。天蝎座的阿柳既然长于风花雪月，又何必在事业上急于一时。玩魔兽争霸也蒙统着相同的智慧『也许你的实力并不超越，但只要在比赛中将你最擅长的技巧展现出来，无论输赢，我相信你都会玩得开心！』今期的战报是EGG(lan game)中两个巨人间的对殴，出神入化落雁沉鱼，让我们嗷嗷叫地来欣赏他们在自己领域里的表演吧。

出现在地图左下方的是兽人选手SK.Zacard，采用陈陈相因的单兵营开局。出现在地图右下方的是亡灵选手SK.MaDFroG，依次让僧侣摆放地穴、通灵塔、祭坛，值得留意的地方是食尸鬼探路前他先让其采集80的木头，这刚好是稍微后放下另一通灵塔与商店所需的木材。率先结束训练的先知与同时出炉的刀斧手直奔基地前方的地精商店，先知放出狼与刀斧手在商店下侧守望，然后自己跑到上角，攻击一下商店前站位最靠外的胖子，然后向东北方的酒馆附近移动，野怪们自然群起而追之，惟独掉宝怪树魔高级牧师因为事先要治疗一次受伤的同伴，所以之后会失去目标而就地发呆，此刻埋伏已久的刀斧手与召唤狼便一拥而上饱以老拳，当追杀先知的野怪撤回商店时，开始攻击最靠近自己的狼(刀斧手站位相当合理)。先知也适时赶回商店协同摸佛，在两只狼牺牲的同时拿到了宝物飓风权杖，随后与刀斧手逃离作案地点。这种暗渡陈仓式的TM地精商店MF手法因为其得天独厚的猥琐，在魔兽玩家中广为流传，不过要像Zacard那样做得干净利落一气呵成，还是需要潜心练习。【截图一】

暗渡陈仓

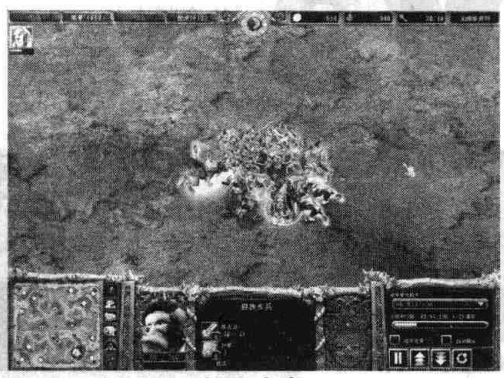
迟来的死亡骑士与探路的食尸鬼寻找到先知，见他已经搞到了根飓风权杖，妒火中烧。先知也不二话，放出狼便开始攻击食尸鬼，骚扰型的死亡骑士势单力薄，一路伴同小鬼挨回基地，并且被迫使用一次纠缠治疗濒死的小鬼。两匹狼深入亡灵基地吸引火力，而狡猾的先知则赶快跑到地图另一侧的地精商店。两个刀斧手早已在那里等候多时，先知预谋故技重施高歌猛进。MaDFroG当然猜到了对手的意图，也不与小狼过多纠缠，直接拉过10只小鬼去MF基地前等级为533的豺狼怪，死亡骑士则赶去creepjack。

【漫画一】

到商店后死亡骑士发现落单的树魔牧师已经气若游丝，宝物唾手可得，不想先知迅速冲了过来用飓风吹起死骑，然后拿到一本死亡之书后与刀斧手离开。着陆后的死亡骑士见宝物光光，倒是一名刀斧手血量见红惹人垂涎，挥剑就一发死亡纠缠换来一声“哦啊”，算是得个安慰奖。【漫画一】

商店前的野怪们无心琢磨几个夜猫子之间的恩怨，兀自睡去。死骑寡不敌

众，边逃边升了一级，到豺狼怪那里捡了贵族圆环然后召集狗群冲向先知以暴制暴。阵型良好的狗群熟练地包围了一个刀斧手，Zacard 似乎也来了电，很有想象力的靠拢狗群使用死亡之书，试图将狗群包住。这副景象就像一个汉堡变成了千层脆，可惜观赏有余，实用不足，刀斧手死掉后狗群找到出口像蜜蜂出巢般纷纷逃回基地，兽人只干掉了一只小狗心有不甘。Zacard 当然不会让死亡之书昙花一现，遂控制所有单位攻向亡灵基地。【截图二】



死亡之书

死骑 HP 不多，无法硬扛；而且魔法的匮乏也不能保证小狗们的安全，所以亡灵部队龟缩在基地深处，希望兽人的这波攻势不了了之。兽人见没有架打，便死命拆亡灵基地外围的商店，好一招围城打援，避着兽人的食尸鬼终于按奈不住被抄家的惶恐，和半血死亡骑士迎上去雪恨。高手的围功都是没话说的，Zacard 一次飓风，然后把骷髅们一框，滑过右键，几下 M，便把死骑牢牢围住。死骑落地赶快使用刚才 creepjack 地精商店时顺手买到的传送权杖救命，而大手笔的先知再次使用了飓风权杖破坏死骑的逃亡，落地后死骑不得不掏出带有体温的回城卷轴念念保平安。

所谓峰回路转便在于此，死骑刚一回城，巫妖也奉命而生。高手的素养体现在善于吃掉当时能消化掉的所有优势。MaDFroG 的狗群在霜星的辅助下不留情面的接连围杀两个行动迟缓的刀斧手，而危在旦夕的死亡骑士仍然坚强地充当诱饵活跃在战场最前线，虽然牛头人酋长已经与先知会合，可惜面对即将丧命的刀斧手们也是束手无策。这次过招亡灵便宜赚尽，在骷髅战士们召唤解除后，风光一时的兽人部队只剩下两英雄与一刀斧手。巫妖又一发霜星冻结住那刀斧手的步伐，小狗们再一次包夹成功，兽人前期苦心经营的优势在 MaDFroG 坚韧的对抗中被默默吞噬。●小帖士：屏蔽背静音乐，并在游戏外播放《土耳其进行曲-莫扎特第 11 号钢琴奏鸣曲》有提高手速，保持兴奋度的效果。

兽人要塞竣工后，放下两座兽栏量产飞龙；亡灵则继续升级黑色城堡，基地里有两个地穴供兵。话说没血的死骑被兽人双英雄千里追杀，死骑一个拐弯闪到右边的地精商店买到隐身药剂，咕噜一声便查无此人，先知与牛头纳闷的回到自己基地前清理豺狼，双足飞龙的英姿自然被艺高人胆大的尾行者死骑尽收眼底，所以亡灵家里开始训练石像鬼以兹应付。在豺狼首领行将就木时，一砣被某些读者鉴定为不雅的大便从死骑手里毫无征兆地飞了过去，见血封喉，经验尽散；而死骑则顶着绯红的血条驾！驾！驾！地溜回基地，把兽人一行气个半死。【漫画二】

兽人追赶未遂，在亡灵基地前游走一番后杀向右方 MF 未完成的地精商店。死骑和巫妖则抓紧时机摸掉门口的两个狗头人，双双晋级，473512(这个 QQ 号码的主人叫李明明，我还真查了，不过我只是想表达“死骑三巫妖二”的意思)。兽人搞完地精商店后压回了亡灵基地前，见亡灵在闭门造车，便分别放了两条狼停在亡灵基地的两个出口前侦察，自己调头去清理左边的地精商店。在亡灵训练出 4 只石像鬼后，死骑与巫妖带着 11 只小狗去商店买群疗。兽人

先知之死

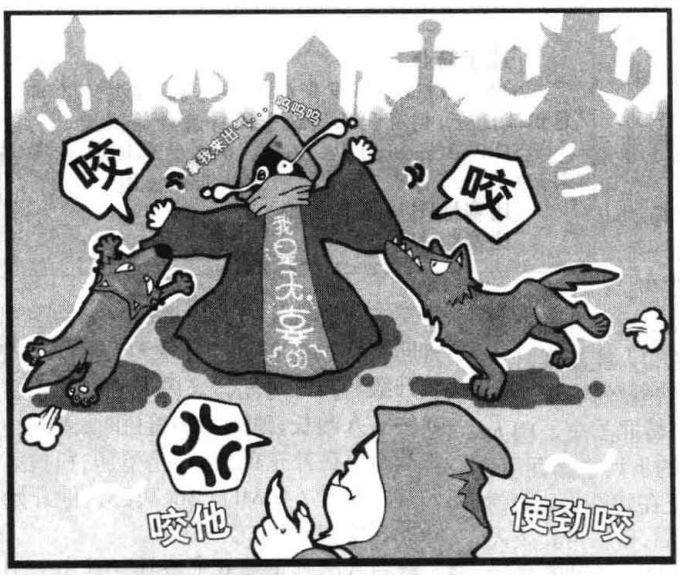
之前放的狼自然洞悉了这一切，所以双方很快见面了。兽人的六只飞龙毫不犹豫地干掉了一只冲在最前面的小鬼，然后跟着英雄门落跑，毕竟在蝙蝠出现前，兽人的部队并没有太大的资本跟对手一战。亡灵部队把兽人一路赶到地图左边，顺势 MF 途中的 533 豺狼怪。兽人一个迂回，重新杀向了刚 MF 完的亡灵部队，由于在刚才的逃亡中两只蝙蝠加入了部队，所以短兵相接后见势不对亡灵立刻撤兵。这次摩擦双方都认准对手的空军打，亡灵双英雄一次漂亮的魔法合击夺走一只飞龙的生命，而蝙蝠自爆与先知的连锁闪电更是把两只天鬼捣成飞灰。【漫画三】两位高手都不愿这么死缠烂打下去遂分头 MF。亡灵顾忌蝙蝠的威力，开始转产蜘蛛，而兽人则打定主意出空军，继续量产飞龙蝙蝠。

【漫画二】

【漫画三】

兽人分别 MF 了左上角主矿和附近的雇佣兵营地，并且在左上角放下了分基地。亡灵则分别 MF 了 4 点位置的矿区和右上角主矿。之后双方在地图右上方不期而遇，一方是飞龙蝙蝠军，一方是小鬼蜘蛛天鬼雕像混合部队。兽人一个提速卷让飞龙迅速冲向阵型不佳的亡灵队伍，在调整阵型之际，亡灵损失了几只小狗和一只蜘蛛，不过良好的开头并没有带给 Zacard 美好的结局，由于飞龙过于执著的齐射中甲的蜘蛛，无性命之忧的小狗们便围殴起先知来。在死亡缠绕的治疗下蜘蛛绕着圈圈跑，飞龙也

【漫画四】



【漫画五】

契而不舍的转着追，好不容易练死了那只蜘蛛，飞龙又认准巫妖打。与此同时，小狗们正孜孜不倦地刨走先知的血条，巫妖猛然一发电光石火的霜星，可怜的先知还没反应过来就挂掉了。【截图三】这一时的大意让 Zacard 受足苦头，飞龙不敢恋战，飞入树林，而唯一的陆地单位牛头人酋长则借着光环赶紧逃跑。这时很明显的可以看出 MaDFroG 的操作多么赏心悦目随心所欲：死骑与狗的跑位灵活得像张嘴巴拼命想含住牛头人酋长，而蹄子抹油的酋长更像嘴巴里的舌头，一伸，便灵巧的拉开了距离，逃回基地。●小帖士：很多玩家使用蜘蛛都会升级其钻地技能保全性命，不过当战斗不敌回城时，别忘了让它们从地里钻出来。

不给机会小郎君 MaDFroG 见兽人已呈颓势，立刻带着全部家当杀向兽人基地，并双地穴猛点蜘蛛头像。此次总攻前 MaDFroG 很有高手风范的调遣了三只小狗探向 10 点钟矿区，防止兽人偷矿，可惜百密一疏，并没有继续探向旁边的 11 点主矿，让兽人的分基地幸免一难。当时是晚上，驻扎在 10 点矿区的三只小狗过于懈怠被部队遗忘，结果黎明时分被苏醒的野怪挨个强暴，这是后话。

冲入兽人基地后，死骑与巫妖用 NC 大法把半血的牛头人酋长烹成了 7 分熟的牛扒。然后惬意的拆起正在复活先知的风暴祭坛，由于亡灵部队有蜘蛛的存在，所以回防的飞龙只能侧目而视，无所作为。在叶绿素的舍命修理下，先知终于复活，不过之后祭坛还是难逃崩塌厄运。当时踌躇满志的死骑正背靠金矿畅快挥斩，先知楸准机会放出两头狼将其堵死，然后待命多时的飞龙们也见机行事狂 A 死骑，死骑被迫回城十分扫兴。

由于祭坛烂了，牛头一时半会也活不过来，Zacard 只好闷头出狼骑。回城后亡灵双英雄六蜘蛛二雕像浩浩荡荡向亡灵家袭去，势在送葬。【漫画四】Zacard 也知道龟缩不是办法，让先知带着一群伤痕累累的飞龙绕向亡灵基地牵制，结果半路正巧撞上亡灵部队。心思灵敏的 MaDFroG 兵分两路，蜘蛛雕像径直去拆兽人基地，而两个英雄则追着飞龙放魔法。最后雪上加霜的先知带着仅剩的两条飞龙落魄而逃，死骑巫妖也不再追赶，奔向兽人基地去刺那最后一剑。9 只蜘蛛，两个雕像，虽然兽人攒了些陆战部队，不过没有英雄的支持统统被蜘蛛折磨得没了脾气。此时先知带着余党闯入亡灵基地屠杀僧侣，面对黑色城堡与蜘蛛塔的防御，效果差强人意。随着新生的蜘蛛网下仅有的飞龙，先知心如死灰，草草回城。【漫画五】●小帖士：使用蜘蛛流时，若让憎恶配合巫妖的冰甲在前方当盾，会更好的支持这种战术。

回城后先知与死骑都是贫血中人，所以不约而同的来了次魔法对决，可惜当时死骑是 5 级，先知是 4 级，双方的魔法不是同一个级数的，那一刹那连锁闪电力透死亡纠缠，闪电的主人倒下了，纠缠的主人还有机会淫荡一笑，然后溜到雕像旁一脸暗爽的回复。

ProGamer 的职业操守就是无论如何都要把比赛打出彩。所以纵然 Zacard 已经大限将至，仍然不忘垂死挣扎，在牛头人酋长豁出祭坛后，一个提速接一波气功，跟着几戟挥舞，便搞死了两只蜘蛛，犹如天神下凡！可是再猛的势头也掩盖不住兽人的死相，面对脑后随时会飞来的纠缠与霜星，牛头人酋长就像愤怒的蜜蜂一样，奋力一蛰，之后死去。为这场精彩曲折的比赛打上了最后一记波浪号。鸡鸡。

BUDDY战报综合评论

说到战略战术，其实 SK.Zacard 更胜一筹，无论早期的抢宝压制，还是中期的摸佛扩张都表现得可圈可点，不过每逢战斗却总会被 SK.MaDFroG 依靠优秀的操作与战斗素养逆转优势。SK.Zacard 在 WCG 决赛中也是有此一瑕，让人记忆尤新的是他用比 Grubby 多了大约 20 人口的部队与之火并，结果也只是刚好打了个平手。这些事情侧面体现了魔兽争霸中优势的多骨米诺牌效应，“作战能力”是与“胜利”距离最近的一张牌，但若它离其它名为“战略”、“战术”、“技巧”之类的牌距离相去甚远无法衔接的话，那么最终你将功败垂成。所以过去有人略带偏激地说操作是 RTS 中最重要的一环，理由大概也归于此。“作战能力”包含了战斗评估与微操作两个元素，微操作勤能补拙，归根揭底就一句“用心练习”可矣。而战斗评估则复杂许多，最核心的部分是选手正确评估战场局势的频率。对于战场局势你的权衡刷新的越快，那么你的抉择就会越科学，同时你分配的微操作才越有效。将作战能力层层剖析开来，其实会枝蔓出更多素养层面辐射交织开来，让人回味无穷。所谓得意忘言，我把这种作战的意味传给了你，是否进行更深入的摸索思考，就是读者您的事了，good luck.

魔兽争霸 WARCRAFT FROZEN THRONE

64AMD.Cara VS SK.Zad

文:BUDDY/ 图:一跃猫

这个世界上充满挑战,一个人敢于面对就是勇者,善于面对就是智者,而乐于面对,就是霸者。在魔兽界有"高手"一说,其实"高手"不单是一种胜者的称谓,更是一种霸者的象征,王者的图腾。"高手"无视一切,只在乎自己的态度:我选择,我行动,我完成。但凡一场比赛,只要大家能找出这三个元素,那么就找到了高手。每个高手都仅仅属于自己,不为外界所迫,并且任何时候都会珍视内心的想法。这就是绝对的骄傲,钢铁的意志!所以当你听到他们这么说时,务须惊讶:"这个世界除了我,所有人都是菜鸟。"今天就带给大家一场激情四射的比赛,一位有资格成为高手的玩家。

『选手简介』

64AMD.Cara:俄罗斯的人族玩家,典型的欧洲意识流选手,拥有和亚洲选手同样致命的微操。

SK.Zad(zacard):与 Dayfly 齐名的韩国兽族玩家,为了磨练自己,目前活跃于欧洲竞技圈。

『比赛地图』LostTemple

『比赛版本』1.17

SK.Zad 的兽人大厅坐落在地图 6 点方向,单兵营速升基地开局。64AMD.Cara 的人族城镇出现 3 点钟方向,速矿开局。在 LostTemple 这张图,每个兽人玩家都会让先知配合刀斧手与召唤狼在第一时间搞定分矿的野怪,这样做不但可以提升前期骚扰压制的品质,还可以让

截图 1

之后的扩张无忧无虑,可谓一鱼二吃。人族在大法师亮相后,带民兵步兵充水娃娃涌向分矿,以众暴寡,开建分基。在双方 MF 分矿后,先知获得一碗紫色的恢复药水,送礼自用两相宜;大法师则得到了群殴圣品闪电权杖,喜上眉梢。大法师知道先知很快就会出现在分矿区,所以排好阵形恭候佳音,身后的农民则火速起塔。摸佛完分矿,兽人也紧接着做下了分基地 ---- 目前在 LT 上兽族初期暴兵 / 科技 / 扩张的混合战略很流行。SK.Zad 让先知的召唤狼左右开弓探索地图,先知与刀斧手则向生命之泉移动。当确定人族在 3 点后,先知立刻驱狼与三个刀斧手欺向那里。找到大法师一行后,兽族部队所有火力都贡献给了人族农民与箭塔,而大法师则带步兵奋力阻止刀斧手们野蛮的行径。其中精彩的一幕是人族一个小兵竟然把先知砍到了快挂的边缘!这就是闪电权杖的威力,64AMD.Cara 两次将闪电盾加在了那个步兵身上,所以小步兵砍起先知来立杆见影。若不是先知贫血撤退,人族很难度过这次危机。

先知在生命之泉旁边喝紫色药水恢复体力,一个濒死的刀斧手也随后跟来。人族抵御下这次骚扰风暴后,开始追杀兽人的残兵,一个勇猛的人族步兵甚至只身追杀到生命之泉,砍醒怪物,让离野怪太近的刀斧手变成了替罪羔羊。兽人分矿处,一个潜伏已久的步兵也露面了,有一搭没一搭地砍着正在建造 ing 的兽人大厅。先知恢复健康后,重新带兵杀入了人族分基地。不过这时大法师的身后已经有了 5 个步兵,先知与两个刀斧手势单力薄骚扰无方,只得逛一圈后回到神庙右下 MF。前期的骚扰大大延缓了人族升级科技的时间,当兽人已经开始召唤牛头人酋长,建造两座兽栏时,人族的主基地还在补充农民。经济受压,科技落后并没有让 64AMD.Cara 灰心,他开始展现高手的风范:力挽狂澜。

当大法师带着 6 个步兵(其中一个步兵是干扰过兽人建造分基地的刺探者)袭向兽人主基地时。激动人心的剧情上演了。大法师召唤出水人,配合步兵迅速包围了一个紧靠兽栏的刀斧手,杀死!当刚出生的牛头人酋长冲杀出基地耍威风时,步兵阵一个巧妙的移位,将其围住,杀死!一个狼骑兵试图帮牛头人酋长解围,不想却成为了步兵下一个猎物,杀死!大法师也因此升到 3 级,与此同时,先知带着少量部队冲入了人族分基地,希望围魏救赵,可惜那里箭塔已经竣工,在农民的修理下先知碌碌无为。

漫画 1

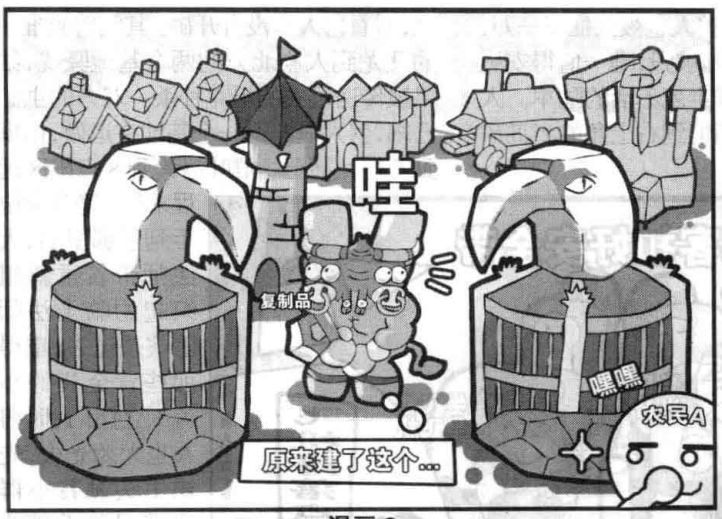
截图 2

64AMD.Cara 的表演还远没有结束，在解决掉狼骑兵后整个队伍就像水母吃面条一样一开一合，刹那间又神奇地围堵住了一个步兵（这和 SK.Zad 过于紧凑的建筑学也有关系），杀死！此时人族的步兵已经牺牲了一个，其他的基本重伤，但他们仍然坚强地配合水元素再度围住了一个新生的狼骑兵，杀死！牛头人酋长复活后，带着仅有的两个步兵冲过去报仇，结果正中 64AMD.Cara 的下怀，人族剩余兵力虽然没能围住一个刀斧手，但如有神助的他们像布好了一个八卦阵，只要开始攻击兽人单位，兽人单位就没法逃跑。【漫画 1】冲在最外围的刀斧手被人族最后一波攻势，杀死！当先知泪流满面地赶回基地，大法师也满足地回城了。这次

截图 3

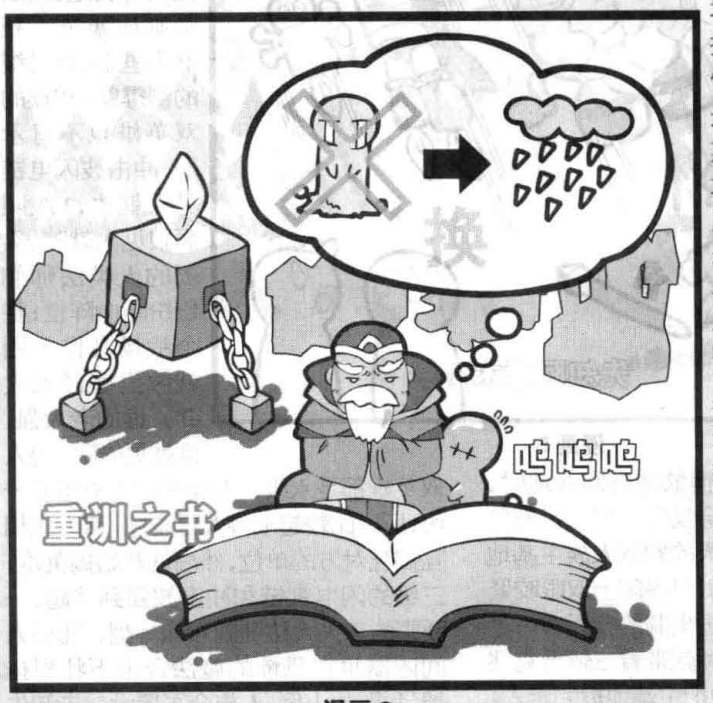
的进攻就像是一次噩梦中的屠杀！兽人前期积累的大优势被这漂亮的连击完全葬送。

大法师搞出了六条人命后身心大畅，带着新报道的火枪兵摸佛基地下的地精商店，基地修建双神秘圣地，走男女人路线。兽人痛定思痛，训练双足飞龙来冲喜，稍后双英雄带着一伙部队直杀生命之泉，以泄怨气。拿到一瓶大无敌和治疗图腾后，兽族士气渐旺，一群刀斧飞龙狼骑的混合部队杀向了人族基地旁的地精商店，结果正好碰见 MF 完毕的人族，那时人族虽然有山丘之王的加入，不过由于早期被伤害得太透彻，所以兵力十分虚弱，大法师果断回城。



漫画 2

把人族逼飞后，SK.Zad 顺势北上，逆时针 MF 了 12 点副矿，主矿，地精实验室。而人族则在加强兵力的同时，向南方进军，在搞定了地精实验室后，人族已经成型的万金油组合带着一个地精工兵登陆上了兽族的主基地！在兽人回城前迅速拆毁了一座兽栏和商店。现在兽人玩家心里早已有了一个概念，战斗中，兽族最厉害最实用的不是别的，正是先知与牛头人酋长的 WC 合击！疯狂 MF 的先知牛头已经 5/4 级，再加上之前得到的



漫画 3

治疗图腾的辅助，ORC 们几乎不费任何功夫就把人族冲的七零八落，给 64AMD.Cara 的此次进攻打上了“自取其辱”的标签。

几近全军覆没的人族不得不另辟溪径，在基地深处放下了两座狮鹫笼。兽族赶飞人族后，兀自到神庙中摸佛，顺便复制了个假牛头人酋长到人族基地里探索，自然发现了人族转空军的念头。【漫画二】难道人族将使用传说中的隐形龙鹰海来对付双足飞龙么？一想到这里，SK.Zad 不禁打了个冷战，赶紧为对付空军做准备，飞龙，蝙蝠，猎头者，萨满法师不断加入部队，这让兽人部队盛况空前，不可一世！甚至 SK.Zad 又在 8 点钟主矿区进行了一次扩张，看着黑压压的一片混合部队，兽人势在必得。地图上的野怪已经被双方瓜分的七七八八，是时候决战了。

双方不谋而合的来到南方的地精实验室附近，相互试探时，兽人傻眼了，人族一个空军都没瞧见，全是密密麻麻的火枪男女巫，更夸张的是后方还有两辆坦克！过分！居然被摆了一道！兽族部队恼羞成怒杀了过去，这次人族没那么好欺负了，坦克的弹幕攻击把兽人的鸟儿刷得欲仙欲死，万金油队伍则招牌式的先让人间凶器扔一个锤子砸晕牛头人酋长，然后火枪一阵暴扣，把牛头人酋长逼回了城。人族大军乘机杀到了兽人 8 点位置新开的分基地，那可是兽人最有“钱”途的矿区，补给后的兽人部队义无返顾地回城救援。这次 SK.Zad 十分注意英雄的保护，所以这场战斗打得天昏地暗，飞沙走石，天空中不停洒下飞龙蝙蝠们的骨灰，盘旋飘落到火枪刀斧手们的尸体上，打到最后人族几乎只剩下了英雄，只听唰的一声，大法师金光一闪升到六级，赶快一个传送

阵逃回基地。不过兽人也被狠插了一刀，飞龙只剩一只，分基被毁，唯一值得安慰的是还剩了一小群半死不活的陆军。人族在战斗中已经悄悄到右上角的半岛矿扩张完毕了。

漫画 4

漫画 5

在兽人一行正懊恼地赶回基地时，万万没想到人族还会反咬一口。当看到一个火枪兵光明正大的跑到人族主基地时，先知明白了一切，只得闭上双眼咬紧下唇，指甲深深掐进坐骑的背后……见那白光一浮，大法师就带着三辆坦克飞了过来，噼里啪啦地把主基地拆完走人。这让 SK.Zad 一下子从天堂跌到人间再堕入地狱。人族再接再厉趁热打铁，让四个农民在 12 点的副矿进行了扩张，打算用大笔的金钱攻势压倒兽族。

64AMD.Cara 越打越痛快，让女巫把一个火枪隐身，然后让他探向 8 点钟矿区，看看兽人有没有开矿。其间兽族唯一的飞龙到人族北方的两个基地骚扰，结果被传送过去的坦克秒杀。双方的主矿已竭，兽人只剩下一个基地在运做，拮据到不行，甚至一群叶绿素到 8 点矿区远程采矿。隐身火枪手到了那里后，大法师带着重新组织起的骑士法师团飞杀过去，扁得那些背金袋的小苦工立扑！此时兽人也大为光火，先知牛头领着小群萨满刀斧手猎头者赶到 12 点的副矿位置，大开杀戒。大法师在传送救援之前，很有心眼的到地精商店买了本重训之书，把水人洗成暴风雪。【漫画三】回城到正被荼毒的基地后，山丘之王冲入萨满群二话不说卖力震地，大法师则放暴风雪狂淋那些行动迟缓的倒霉鬼。兽族的双英雄也不肯示弱，冲击波闪电链见人就放，3 级阴影狼见人就咬，柔弱的人类法师们纷纷吐血阵亡；整个战场乱作一团就像蛊惑仔大火并，谁的老大强，谁就更能砍。兽人双英雄都是六级，人族的山大爷还差一级，所以比较起来兽人更能打。双方先相互搞死对方的单位，然后就开始搞英雄，三级的闪电锁链和冲击波强到飞起，一眨眼的工夫大法师就人仰马翻，随后人间凶器也在恐怖的魔法合击下壮烈挂掉，兵败如山倒，人族全军覆没。先知牛头开始心安理得地拆那个分基地。

英雄死光光后，64AMD.Cara 并不投降，而是很有建设性的快速修建了一个祭坛，用两个祭坛同时复活英雄。当兽人赶到人族主基地后，先知果断放地震试图让正复活大法师的祭坛崩塌，大有“先搞死你英雄，再打烂你祭坛，最后还要在废墟上补个箭塔，让你英雄永不超生”的觉悟。可惜晚了一秒！大法师在岩浆喷涌中骑马吆喝后空翻旋转 360° 帅气复活，并领着新积攒的 4 只狮鹫杀出重围，把无甚对空能力的兽人余党打得满头是包，惊慌落跑。这短短的几分钟，场上的局势就应了那句“天上浮云如白衣，斯须变换如苍狗”。在兽族的主基地前，一个农民悄悄摸到那里，结果被两个狼骑士发现，一撒网就围斩过去，可惜攻城攻击打在中甲的农民身长不痛不痒，那农民狂叫咒语：俺们那嘎都系小强咿咿咿咿！咒语一完，大法师与山大爷就带着所有兵力飞了过去，与兽人决一死战！【漫画四】

只要玩过魔兽的都有这么一个概念，肉搏单位在地上再生猛，也无法与空军相提并论，所以决战中看上去虽然光彩依旧魔法乱秀，但胜负却早已分出。其间还有个小插曲，大法师虽然 7 级，但哪是牛头大爷的对手，被一路狂 K，最后还差一击就翘翘时，牛头突然消失了。原来身后的先知也是相同的命运，被山大爷锤到吐心吐肺，不敌回城。【漫画五】当双方重新扭作一团时，比赛进行到了尾声。在牛头人酋长表演过复活绝技后，他的复活就成了绝迹。茕然一身的先知万念俱灰，终于领悟了“本来无一物，何处惹尘埃”这个道理，把身上所有的宝物丢弃在地（SK.Zad 真的这么做），离开游戏。

BUDDY 战报综合评论

无可争议，这是场 TOP 级的比赛。64AMD.Cara 智勇双全的表现征服了所有魔兽玩家，甚至有人看过这场比赛后大赞 64AMD.Cara 已经无愧为欧洲 Human 第一人。这场比赛打得才叫真正的回肠荡气，扣人心弦。64AMD.Cara 无数次冷静地将自己从坟墓里捞出来，这才是真正的高手风范。让人知道他可以受挫，但永不言败！作为读者的你若希望将来成为一个魔兽高手，那么请像 64AMD.Cara 那样，具有包容一切的胸襟，无惧任何困境的胆识，洞悉时局的智慧，蟑螂般求生的念头（……），藏马般绝对的冷静，漩涡名人般无敌的自信！另外，高手其实是一种人生态度，你可以不在游戏里成为高手，但你绝对可以在生活中成为一个具有高手主义的人，勇敢，自信，睿智，骄傲……

Yoliny_suhO Vs KinG_Deity 圣诞战报

文:BUDDY/图:一跃猫

『选手简介』

Yoliny_suhO:暗夜精灵,比赛风格奇巧瑰丽,大开大合,举手投足皆带王者之气。

KinG_Deity:人类联盟,比赛风格豪迈不羁,独门绝技"塔爆"曾让H国闻之变色。

『地图介绍』LostTemple

『对战版本』1.17

『阅读小帖士』竞技读者权作小说读,普通读者权作战报读,包管滋阴补阳,通体舒畅,呃~(冷颤)。

"我的圣诞愿望,起码也要一个大庄园,所有望得到的地方都是我的,森林河流海洋草原一大片,动物成群都是我的都是我的……"早上问猫猫圣诞许什么愿望时,她是这么说的。不过马上又补充道"恩,再让我想想嘛,我要一只吉娃娃,和鹿鹿一模一样的!如果想到新的再修改~"到了晚上,猫猫把愿望修改了"祝愿米米的六只小宝宝在新的主人那里可以幸福快乐健康成长~"(猫猫适合嫁给泰山-_-)

我的圣诞愿望超简单,就是减肥成功。可惜当晚耶稣就托梦给我,说我即便身体瘦了,灵魂还是肥的,木意思。所以我不得不换个新愿望:愿天下所有人许的愿望都能实现,阿门……(读到这里请大家仰起头,泪光泛泛做便密状)

今期的圣诞战报,乃Ogame.net深情提供的王者之路比赛精华!不但有选手第一人称语录,更有舔神以脑浆搏来的彩版!我与猫猫也皆韬光养晦,厚积薄发,斋戒三月,沐浴焚香,倾力打造出年度最佳漫画战报。算作送予大家的圣诞礼物,另赠偶滴香吻一记,啵啵啵啵啵……表逃!

漫画一

VOL.1 话说在一山清水秀,鸟语花香之境,有一群包子居住。包子吸日月之精华,聚天地之灵气,经过三七二十一年,终于幻化成精。可藏匿于树,也可变身其中,逍遥快活,羡煞神仙。随着悠久的岁月与神秘的光纱环绕其周,是处终于繁衍出一个清新曼妙的种族:暗夜精灵。此族平素多为娉婷伊人,艳溢香融;不过非常时期,也会出现生猛之男,扬其族威。(旁白:暗夜精灵出生在地图3点位置)

在精灵族的西方以北,也有一群智慧生灵,曰人族。关于那个族群之起源莫衷一是,有人说他们起源于浩瀚大海,也不乏有人称他们为上帝所造。后来随着真理与科学的散播,他们恍然大悟,原来自己就起源于妈妈的子宫。人类有个永恒的习性,贪婪。为了搭建欲望中的世界,他们采金伐木,横征暴敛;将天下视为己物的态度是他们自强不息的因由。(旁白:人类联盟出生在地图12点位置)

暗夜精灵安常处顺的姿态与人类联盟强取豪夺的作风大相径庭,互为消长。战争由此引爆,剧情从此波澜……

VOL.2 悠扬的二泉映月,一棵苍劲的古树正顾盼生姿。新鲜的包子从它的枝条仆仆落下,滚入金矿,隐于林野。古树旁,是一口月亮神井。随着惊悸的低音提琴声乱入,披头散发,目眦欲裂的男子从井中匍匐而出,他诡异地滑出了殷红分岔的舌头:"叫我舔妖舞……"(旁白:Cut!拜托啦~祭坛在那边!)

无论如何,恶魔猎手(舔神饰)就这么亮相了。(旁白:关于舔神出演主角一事,欢迎大家到论坛投诉)舔神对着手掌吐了点口水,然后优雅地梳理寸发,并从怀中翻出一条黑色眼罩捆绑在头,"恭喜,挂了。",他试着念出无数投稿者梦魇中的台词以维持自己粉面含春威不露的形象。探路的包子送来了共享视野,北方的人族正在副矿区对驻守的土著穷兵黩武,蚕食鲸吞。舔神立刻弓字步压腿并将爪子绷紧伸向天空,配合帅气的POSE再次露出了那条湿滑灵动的舌头,"我要用舔的!"说罢邪笑着奔向北方。

人族向来有速矿的习惯,具体表现为大法师率领步兵民兵水元素突袭副矿,让水元素幻化出各种性感撩人的形态勾引土著,其他人则恶向胆边生,出手活剐土著,可谓色字头上一把刀。探路包子本来一直藏在远处的树木后偷窥,不想水元素的造型太过大胆前卫,极度诱人,包子看得全身颤抖,终于把持不住着魔似的滚了过去,"我不行啦!"于是头顶露馅,喷薄开来炸了一地,水元素也被包子释放的元神之力驱散一空。以舔神的

脚程，其实早就赶到了事发当场，却也被水元素迷得神魂颠倒躲在一旁小鹿乱撞，当发现包子与水元素同归于尽方回过了神，“包子很率真！我欣赏！”舔神一边口赞一边冲杀过去，见得一土著业已鼻血成升，命不久已，怜惜他是个性情中人便唰的一刃解脱了他。人族一行见来了个抢财劫色的瞎子，立刻携手将他围住，准备请教他何以目盲尚能驰骋沙场。舔神不好意思说出眼罩的秘密，只是提刀就砍，捅死一个民兵了事。周围的人族打手这才注意到舔神欲火焚身，火色莹绿，甚是诡异，更可怖的是那火焰似真非幻，大家居然都被烤得虚弱不堪。【漫画一】大法师顾不得手下安危，下令定要将不速之客撂倒。可惜大法师着实低估了欲火的威力，虽然舔神被打到遍体鳞伤，却也没便宜人族队伍丝毫。又一个民兵飙血惨做扑街仔后，舔神杀出重围，嗖的蹿开。大法师不曾见过这种以寡暴众狠角色，当即气运丹田，一字一句的吐出：“敢问英雄高姓大名？”。舔神已不见踪影，只是从远处传来笑淫淫的回声：“十步杀一人，千里不留行，事了拂衣去，深藏身与名……”

漫画二

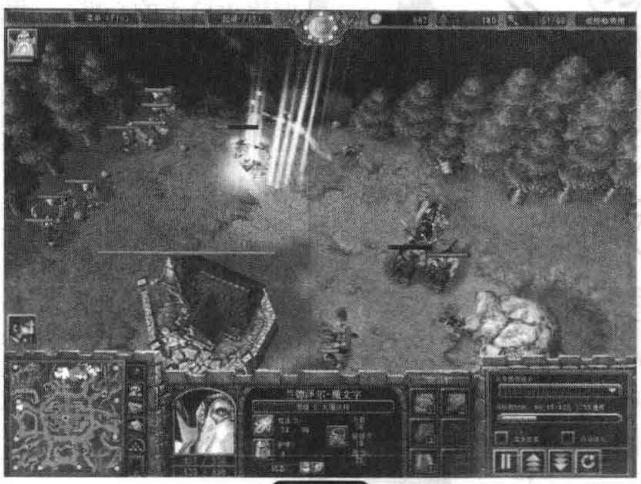
漫画三

VOL.3 大法师见凶手逃逸无踪，气得发狂，“我的宝啊，那恶贼！”……刚才谁也没注意到，舔神的飞龙探云手居然趁乱摸走了土著的宝物，悄无声息，似水无痕。人族的几个农民见大法师吹胡子瞪眼睛的带兵找精灵族算帐去了，自己便开工建造分基地。结果大法师还未走远，舔神兜风一圈又回来了，喜笑颜开道：“那土著的金创药擦得我好销魂~”农民见舔神甩着舌头向自己扑来，赶快钻进金矿，可惜很快就被系统弹了出来，肩上还多了袋金子。pia的一声，那农民就被舔死，鲜血当空喷溅，舔神浴血狂舞。其他农民早已吓瘫在地，不知所以；还好大法师一行吆喝着回防，对着陶醉中的舔神一阵龙虎乱K。舔神见血条骤减，心知不妙，当即鱼跃一扑，翻滚出重围，然后左脚踏雪无痕，右脚一苇渡江，以挑战物理学的上乘轻功消失在战争迷雾。

功败垂成的一战让大法师扼腕叹息；华发猛增，可惜并没有多少时间让他伤感。和平总是奢侈的，战乱就像惊涛骇浪，一波未平一波又起。当农民重新振作起来搭建分基时，远处一道黑影晃过，大法师目光锐利，知道有强敌来犯，不敢大意，立刻召集兵力布锁魂阵堵其去路，黑影没料到对手的防线竟然密不透风，只得急停。一瀑绿发浪过，黑影露出了面容，原来是个婀娜多姿的精灵女性骑在黑豹之上。人族部队还在诧异之际，那豹女却已嫣然一笑，隐匿于夜幕。俗话说福无双至祸不单行，当人族部队还在副矿前纳闷之时，主基传来战讯，原来豹女们兵分两路，左右开弓。大法师不得不带兵赶回主基地营救，那些豹女并不与人族正面冲突，适时则隐。而分基地又陷入水深火热之中，不但豹女现身攻击农民，刚才的嗜血狂魔也再度归来。大法师苦恼自己分身乏术，只有先奔向副矿再图他谋。

适才舔神身负重伤，幸好机缘巧合找到了不老温泉，静心SPA后恢复健康，立刻又配合豹女杀向了人族分基地。见大法师领兵从斜坡上冲下势不可挡，草草斩了两个农民便逃向地精商店，而豹女则就地隐身，窥探情报。大法师赶紧命农民打造箭塔，毕竟无后顾之忧才能拓展鸿图。舔神买到疾行靴和传送杖后回到基地痛饮井水，然后传送到之前隐身的豹女身旁，大开杀戒。大法师见那高手神出鬼没，计上心来，将手下的步兵排成鱼网阵，四面八方的向他围去。舔神也不退却，大喝一声“扯！”然后与人族的步兵撕抱一团，不过双拳难敌四手，最终舔神力渐不支，喉头一酸哇出一口胃液。大法师见状大呼过瘾，叫手下取了舔神的首级。只见那舔神眉头一皱咬紧下唇，双掌握拳猛的跺地，竟然一飞冲天直入云霄，在空中做出了托马斯全旋接仰身反交叉的高难度系数动作，优雅美观，大方自然。并脚落地后，

舔神对着人族部队深鞠一躬，然后溜走……【漫画二】



截图一

VOL.4 前期人族虽灾祸不断，噩耗不停，但到底稳住了阵脚。箭塔竣工后精灵族暂时没了动静……。大法师心想大难不死，必有后福。遂法杖一挥，带着步兵攻向了精灵壁垒。此时舔神正在不老温泉做SPA，而副矿区却热闹非凡。只见一生命只树拔根而立，扯起身旁的一棵松树就喂进嘴里，嚼得吱啪作响，然后一个雷霆耳光打向金矿前的野怪，野怪自然群起而攻之，但身后却突的冒出一群豹女，唰唰几下，豹女手中的日月镖便沾满了往生者的鲜血。【漫画三】此时大法师也找到了豹女们，当时豹女声势浩大，怎会怕那小群的左撇子剑客？大法师见精灵族也霸占了副矿，心里划过一丝不祥的预感，兀自冲过去，拣起野怪掉出的闪电权杖就跑。豹女们也不追杀，望着人族远去后互递眼色，奔向南方……

话说那舔神做了SPA后，神清气爽，疲态顿消，脚一发劲，冲入了人族主基地。虽然那里有箭塔坐镇，不过山人自有妙方，刚才泡温泉之际，舔神望着泉水中的自己的倒影悟出了招被动技能“镜花水月”，此技能让他身影如幻，任何攻击都能无厘头的躲开几成。箭塔虽然卯足了劲猛射，可舔神总能在“箭矢时间”内以侧身、弯腰，转头，后仰等造型从容躲开。旁边的农民则被他的火焰烧得皮焦肉裂，痛不欲生。大法师见那高手穷凶极恶下手毒辣，急得五内如焚，驾！驾！驾！的带着步兵回救，舔神见人族大部队冲回基地，嘴角一扬嘿咻嘿咻的闪了。从大法师身旁擦过时，他分明听到大法师凄楚哀怨的哭了。

刚才跑向南方的豹女，原来是故技重施，再次利用附近新种下的生命之树做掩护，清理掉南方主矿区的野怪，让那块金矿归属精灵。之后所有豹女不远千里跋涉到人族副矿前，待舔神传送到她们身旁时，一举杀入人类分基地。手无寸铁的农民伯伯们鲜血那个飙啊，骨头那个折。由于当时大法师刚和部队清理了西方的副矿区准备搭建新的分基，所以离精灵部队太远，当他们赶到救援时，舔神已经金光一闪，将武学修炼到第四层，只是本身血量不多，加上人族壮大的军队堵住了所有出口，舔神只得拿出回城卷轴，念完飞走。【截图一】

漫画四

这次骚扰虽然死了几个豹女，但人类的经济也遭受重创。大法师见火枪手已经逐渐加入了队伍，立刻挥兵南征，准备先拿下地精商店购买补给品，然后逆袭精灵。舔神回城后对着茂盛的树林吹了声口哨，一群色彩绚丽的蝴蝶飞了出来。那些正是千年难见的精灵龙，它们相貌讨喜，体态娇小，飞行时可以做金星攻击，静止时又能化做一道眩目的光球电击施法者。它们叮叮咚咚的飞到人族副基上空，由于它们天生被打则匿，所以箭塔射中一次之后就会失去目标。八只精灵龙轻松打爆一座箭塔。人族分基告急！大法师打下地精商店后果断回城，依靠水元素和火枪手驱逐了精灵龙。这多愁多难的日子，何时才能了结？

VOL.5 正当大法师一筹莫展之际，身后传来宛若雷鸣的声音：“防不胜防，惟有死攻！”大法师寻声望去，赫然发现一高六尺，宽六尺的圆柱体。那圆柱体虎背熊腰气宇不凡正是人族的万年老二山鸡之王！刚才兵荒马乱烽烟四起难怪没注意到他已经来到了队伍。这山鸡之王天生异人之相，力拔山兮气盖世，一手飞锤绝技更是独步江湖，每有被他盯上的猎物，惟有晕而已矣。大法师见有老二辅佐，不愁大业不成，心想那狂魔的猖獗的日子不多了，当即一声令下，人族所有部队扫荡精灵！于是大法师，山鸡之王，步兵火枪手，女巫等大票人马冲向了精灵故乡，很有背城借一之势。

人族登上精灵基地的斜坡，发现那里居然毫不设防，大摆空城。人族求仁得仁，立刻操家伙开始猛拆。想那精灵高手跑得了和尚跑不了庙，拆完建筑照样让他 game over. 正当人族高歌猛进时，家里副基地却哀鸿遍野，舔神居然放弃主基地，带领遮云蔽日的精灵龙大队肆意屠杀农民，副矿清理完毕则飞至主矿，人族基地血流成河，死伤无数。

之后舔神又率精灵龙袭向人族西方副矿区的基地，那可是最后的经济命脉！大法师不敢多想，回城去救。舔神也机灵的一个回城，回到南方副矿区的

截图二

生命之树旁，趁势摸佛开矿。而精灵龙则提前飞回人族主基地，继续屠杀新生的农民。还好人族之前未雨绸缪放下了车间，一群飞行器被生产了出来。这时精灵龙不敢硬拼，立刻回撤。虽然精灵主基地被人族打得满目疮痍，不过值得庆幸的是三棵出兵的风之古树由于距离主基地稍远，没被发现。当几只角鹰兽出现后，飞行器立刻被瞬间撕烂，毫无悬念。【漫画四】精灵龙在角鹰兽的保护下再度光临人族副基地，杀害农民。人族无力回防，只得硬着头皮进攻，把精灵东方的大本营一扫而空。不仅如此，还顺时针绕着地图行军，发现精灵分基颇多，便一一拆毁。

舔神配合古树开了两个分基地后，发现自己已经练到了武学第六层，习得了一招变态技“相由心生”，只要一发功，便可化做魔鬼之貌，扔出燃烧的岩石攻击他人。舔神赶忙跑到人族西方的副矿大发神威，虽然那有好几座箭塔镇守，可舔神根本就不放在眼里，扇着恶魔翅膀飞进农民堆，一边练先天功【截图二】自燃烧敌，一边乱砸岩石搞得民不聊生。人族部队虽然把精灵基地拆上瘾了，但也不敢弃西方的副矿于不顾，只得回城。这次第，山鸡之王一个飞锤丢向舔神，然后紧接一个震地，后方的女巫更是释放缓慢，就算舔神有个翅膀，也是危在旦夕。舔神立刻掏出无敌药剂，喝下逃走。

漫画五

VOL.6 之后战争的局势变得混乱不堪，人族不停拆精灵的基地，而精灵则拿出“春风吹又生”的杉菜精神，生生不息。其实精灵族有个天大的机密，那便是地图左下右上的半岛矿。左下的永恒之树掌管着精灵的科技，右上的风之古树则掌管着精灵的兵源，所以即便其他地方的基地老是被人族摧残，却总是不伤根基。说到经济，人族的农民不停被杀，基地只好不停训练农民，然后又被杀，这种恶性循环让人族的经济负向增长；而精灵表面上频频被拆，可失之东隅，收之桑榆，仍旧能源源不断地积累金子。当精灵龙快撑破人口时，舔神狰狞一笑，虐待狂的戏码要上演了……

整个北方几乎都被精灵龙笼罩，舔神带着数量惊人的空军清理着人族的主基地。当南方的大法师依靠树的经验终于拿到武学六级证书后，赶忙群体传送回北方，准备阻止精灵的荼毒。当时双方兵力悬殊，人族的行为不过是以卵击石，可舔神并不开打，吩咐精灵龙飞到树林上空躲藏。自己则传送到左下方的永恒之树旁，一刀插进一个探路火枪手的心脏——既然大法师有了战略性的技能，那就得防患于未然！人族部队知道精灵龙就在附近，只得傻傻的守在几个建筑旁，等待决战。

当舔神购买了三个群疗后，决战爆发！大法师和山鸡之王见舔神猖狂逼近，恶笑一声“恭喜，挂了！”后突然化身恶魔，被吓得魂飞魄散。少倾，天空突然硬生生黑了下来，原来铺天盖地的精灵龙完全挡住了阳光。【漫画五】【截图三】在一片黑影中，大法师只听到惨叫连连，没人知道发生了什么，每个人都槁木死灰，闭目等死。当所有精灵龙变成烁目的光球照亮地面时，大法师才发现只剩下脸色苍白的山鸡之王瘫软在地，他身后是血肉未寒的堆堆尸骨，而面前，正是全身黝黑一脸横肉的恶魔！恶魔说：

截图三

“叫我舔妖舞！因为我 APM 只有 15，哈哈哈。”大法师气急攻心脑部溢血，一口真气提不上来，倒身下马，比赛鸡鸡。

战报评论 BUDDY

这场比赛有三个爆点，一是 Yoliny_suhO 连绵不断的骚扰，二是精灵族星际般的扩张，三是罕见的仙女龙战术。suhO 的骚扰有个最大的优点：富有节奏感。恶魔猎手，女猎手，精灵龙轮番上阵，将人族的部队很长时间牵制在北方。而地图其他疆域则顺理成章落入了精灵的掌心。当然，这和精灵独特的扩张的理念不无关系，上次 suhO 用浮云流击败人族 Def 流后（对手 Human.Icem），他告诉我 Moon 的[4 女猎手配合古树开矿]很好用，这种开矿方式最大的妙处是能让英雄置身事外。恶魔猎手前期的骚扰功力与古树女猎的开矿技巧花萼相辉，所以精灵前期的战略可以大胆地让扩张与科技双管齐下。而之后的战术选择，就可谓轻松写意，有了无限经济支持的大规模精灵龙战术不再是单纯的过渡战术，摇身一变即可成为战场杀手锏！我们从战略战术上分析 NE 的打法，可以清楚的看出 suhO：骚扰→扩张→科技→骚扰→扩张→暴兵→决战的意图。这种每况愈上的意味也正是现下魔兽界继[游刃有余]后流行的新思想：[高屋建瓴]。游刃有余讲究避敌锋芒，寻隙而入，算是一种被动的游戏理念。而高屋建瓴则在于洞悉先机，不留情面。和古代战法“牵敌四肢，攻敌首领，一战而胜，有勇有谋”具同功之妙。再通俗点理解，大家可以将这种思维想象成五子棋中的黑子先手，行棋风格为“开局争二，终局抢三，横线为阳，斜线为阴，阴阳结合，防不胜防”。通过对敌人不断的渗透，缠绵，然后聚集足够的火力，再一举歼敌，成就这场精彩爽快的比赛。下面我们来看看对当事人的采访。

『第一人称语录』

BUDDY:suhO 好~你的霸矿流目前已经达到星际那种负一增二的境况，请问目前你对精灵扩张流有什么样的理解?

Yoliny_suhO:前期主要靠恶魔猎手和女猎手双线骚扰,然后稍后让女猎手配合生命之树开矿,中期要注意别和人族硬拼,一旦你死掉了英雄或者主力那么比赛就完全失控。你需要无限扩张,和人族换基地是最好的情况。后期就可拿钱砸死人族。目前我只是把这种打法当作在 LT 对付 HUM 的手段之一,其实它有不少漏洞,我在 BN 上发现若对手和自己实力相近,可用 Def 流轻松破解。

BUDDY:那目前对付 Def 流你有什么好主意么?

Yoliny_suhO:前期疯狂骚扰,然后出弩车直接推掉人族,争取在飞机出现前拿下比赛。(王者之路决赛时 suhO 用这种打法战胜了 SKY 的 Def 流)

BUDDY:这场比赛你是怎么想到用精灵龙来终结比赛?

Yoliny_suhO:我现在有些韩国职业星际选手的感觉了,打到一定水平时,其实操作、意识、战术、都不重要。重要的了解对方的心理,比赛前你要猜测对方会怎么打,然后想一个克制他的战术,让他跟着你的节奏走,这样就可以从心理上击败他。这场比赛我猜 Deity 应该会走常规路线出火枪手,所以就用精灵龙,精灵龙打火枪还是蛮好打的。下面我详细说说精灵龙战术的使用要点:恶魔最好不要去 mf,持续骚扰!女猎手和基地 mf,宝物一般不需要去拣,始终牵制人族。中前期不和对手正面冲突,当拥有 80-100 人口的精灵龙后可以交战,人族会被你压得很惨。

BUDDY:我很担心人族如果出坦克,精灵龙战术就一文不值了。

Yoliny_suhO:对! 所以我说让对手跟着你的节奏走。发现他有出坦克的意图,就训练一些弩车或山岭(拔树后为攻城模式)就行了。始终保证 HUM 在明处,NE 在暗处。

BUDDY:说到心理,能告诉大家你在魔兽对战时的心理方面的一些体会么?

Yoliny_suhO:我觉得对战时比较像玩 KOF,猜对手出招,然后把握提前量。最近我比赛打得多,虽然水平没有进步多少,但心理方面上去的很快。这里有个信心问题,当大量的胜利造就了你的信心后,你就不会轻易言败了。其实一个人若不太笨,只要真对魔兽感兴趣,又能下苦功练习,那么肯定能成为高手啦。

BUDDY:近来我看了不少你翻盘的录象,觉得你不论实战或心理素质都增强不少,有考虑去韩国发展么?

Yoliny_suhO:有,WEG 的人一直在和我们联系,我明年一月份应该会去韩国打比赛。

BUDDY:那提前恭祝你取得佳绩哦~圣诞节有什么好的魔兽建议送给 CBI 的读者么?

Yoliny_suhO:一直有很多 war3 朋友问我怎么才能提高的快 ,其实方法很朴素,我总结一下就这么几点。一:多练。二:多看自己输的 rep。三:多看自己所用种族高手的 rep。

怎么样,各位精灵玩家,从采访中有学到了不少吧,下面我们看看人族选手 KinG_Deity 的采访。

BUDDY:塔王好哈~能先谈谈你对这场比赛的体会么?

KinG_Deity:自己发烦没打好,没买伐木机是我最大的失误。基地没升到三级,所以飞机没升范围攻击,不然飞机打精灵龙不会亏的。以后再遇见这种扩张型的 NE 我会用招更 BT 的还以颜色! -。-

BUDDY: 哦? 透露一下啦~好想知道哦!

KinG_Deity:以后要扩张就大家一起扩咯,拆了他矿变为自己的矿,竖十几个塔。-。-

BUDDY:这也算 BT? 好啦好啦,对付精灵龙你会考虑用坦克么?

KinG_Deity:应该还是选择飞机,坦克的机动性太差。对付这种战术我也可以考虑单发大法师,迅速升级到六级然后用传送配合坦克来打。这场比赛恶魔猎手前期升了火,很难搞,烦!

BUDDY:圣诞节来了你一定要送给 CBI 读者一点礼物,讲讲你现在 1.17 版 TR 的新手法吧~

KinG_Deity:1.12 箭塔被暴雪削弱后,我觉得做人要低调点,不要太出风头了,不然暴雪又会改。

BUDDY:少卖关子,说啦!

KinG_Deity:1.17 人族还是可以 TR,只是对象不是 NE,而是 UD。发场 rep 给你好了。(我看了 rep:人族首发火焰领主,带步兵民兵 TR 亡灵。由于炎魔能分身,所以在战场上比水元素能撑更久的时间。虽然名为是 TR,其实塔王主要是以塔为饵吸引火力,攻击食尸鬼才是战斗核心,当解决掉大量食尸鬼后,再用新一波的箭塔解决战斗,所以精髓就是一塔为盾,再塔为王。)

BUDDY:OK! 发 rep 有奖,说出你的圣诞愿望吧。

KinG_Deity:身体健康,发大财,比赛次次拿 NO.1。

BUDDY:没问题,等我当了圣诞老人就帮你实现。

KinG_Deity:……

漫画战报 WARCRAFT III FROZEN THRONE

4K_Grubby VS DkH_DaviN

『选手简介』

4K_Grubby：一个热情奔放聪明可爱风趣幽默专攻兽族的荷兰小伙通过无与伦比的魔兽技巧赢得了无数的朋友和 fans，幸福。

DkH_DaviN：不红，略。

『比赛地图』EcholsIes

两人对战图，出生位置分别为左右两个上角。地图中心是酒馆，东西、南，北分别是生命之泉、地精商店，魔法之泉。

『比赛版本』1.17

文：BUDDY/ 图：一跃猫

“今天微操不错，挺巧夺天工的；我的爪子在闪烁，一大初期早早地派兵去 rush，心里琢磨着这电子竞技是多美好啊。我是左爪抽风啊，右爪狂点啊，好不容易逮到别人在诶蒙诶佛……Grubby 一边哼着《international progamer micro-cortrol march》，一边把若干刀斧手横拉三尺竖拖一寸，M 一甩水之后对方英雄就落陷重围被猥亵至死。”这一幕大家定然见惯不惊却又嫉妒不已，毕竟能把围杀练得那么反璞归真的这个星球上还真没几个（BUDDY：啊？居然这么快被冰雪聪明眼光睿智情商八万外貌脱俗的你发现啦？那我也就不用再隐瞒了，其实……）。我玩魔兽也特喜欢围，围多了发现个问题：围住敌方单位后或用 A 键或用右键准备收命时，可能由于 3D 地形、场面混乱、空军飘过，脑浆沸腾等诸多原因造成阵型移位，功败垂成。观摩了 Grubby 干净利落的围杀 N 次后，终于感悟出了 H 键的意境：[今后围住猎物后请在第一时间用 H 键锁定阵型，如此保证你百密零疏。]

PS：魔兽小帖士已被我坐吃山空，今期开始引入细节分析这个小插件，希望对大家有所帮助。

两位选手都选定了随机族，DkH_DaviN 随到了人族出现在地图左上，4K_Grubby 随到了兽族出现在地图右上。人族采用国王祭坛 - 兵营 - 农场×贰的惯用开局；兽族也落了窠臼采用风暴祭坛 - 地洞 - 兵营 - 地洞的老套路。祭坛竣工后 DkH_DaviN 迅速点下了大法师的头像，而 Grubby 则选择了两栖英雄暗影猎手。

初期双方几乎同时探路，由于民兵用冲刺跑所以在探索后可以全身而退，但叶绿素只是用悠闲步蠕动，遂在返航时被蹦出祭坛的大法师夺去了幼小的生命 | 希腊谚语 ---- 若想长寿的话，请跑步吧！之后大法师带着步兵凉娃（水人）邂逅了带着咕噜兵的青蛙男，青蛙男用妖术把一个步兵变成兔子，与咕噜兵挽起袖子热火朝天地捕兔；人族部队则认准了咕噜兵打，损失了半数生命值后咕噜兵撤回基地，而贫血的步兵刚复原立刻又被施放妖术变成了田鸡（暴雪的妖术真可爱，不知道 1.18 版会不会加入流氓兔，皮卡丘、蓝猫），大法师见步兵没得救了，准备亲手杀掉他避免经验值流失，结果运气不佳打成了倒数第二击，Grubby 得到 40 经验后敲了句谢谢。

步兵追杀咕噜兵去了，剩下大法师与青蛙男单挑。这里有个细节，暗影猎手当时有 140+ 的魔法（可用两次妖术），但 Grubby 并不对大法师马上施用，待新赴往前线的咕噜兵赶到后青蛙男才连续两次使出妖术，与手下打鼠杀兔，大法师拼命躲闪在最后只剩 2HP 时从树林边飞身而过，但大难不死，必有后患，新的亡命天涯从此展开……「细节分析：无论棋牌都讲究隐蔽杀着 ---- 藏其锋鬼神莫测其奇，露其芒泰山难挡其锐；在你有绝对的把握之前不要轻易使出杀着。好比火枪群齐射几许后 MK 再扔锤与 MK 先扔锤再让火枪群齐射效果绝对大相径庭」

漫画一

大法师顶着“归零”的血条一路猛驾，Grubby 气定神闲让英雄与刀斧手兵分两路夹击大法师。大法师逆时针绕了树林一圈后发现迎面冲来个蛮子吓得满脸冷汗，刚恢复了些许的生命被一斧头又砍成了个位数。还好地图左方有生命之泉水，大法师跳进泉水里疗伤。那时入夜不久，野兵都在梦乡里逗留，青蛙男追过去一镖打醒 NPC 然后逃逸，妄图借刀杀人，不想大法师早有防范，游走与泉水边缘，最终逃过一劫，到是青蛙男被追出两条街。

大法师找到步兵们会合后准备摸佛生命之泉，但青蛙男与刀斧手早入族一步蹲在那里恢复生命，暗影猎手伤痛之际突然看见红血的大法师居然送上门来，立刻感觉得心里好象有一万只色艺双全的母青蛙在歌唱。青蛙男一个触不及防妖术把大法师变成了智商低很多的小动物，咕噜兵们群殴一气将之送上天国。【漫画一】

群龙无首的步兵群乱做一团如丧考妣。暗影猎手与咕噜兵们挑了个长得帅的砍，不想那帅哥步兵甚有骨气，被青蛙男追了三百多步后牙关一咬闯进海龟巢穴，若暗影猎手胆敢动手就以死相逼。当时暗影猎手也是气血不足，心想他不畏死，奈何以死惧之，万一海龟醒了被咬个几口岂非倒蚀一把米，只得瞪了那步兵

漫画二

一眼后悻悻离去。【漫画二】

人族复活英雄时，双方的科技已经小有所成。人族放下了铁匠铺和两座神秘圣地，准备用远程部队来压制兽人。而兽族则在要塞竣工后做下了灵魂归宿，并且继续升级主基地。大法师复活后带着手下去酒馆雇佣了兽王，可见 SKY 流的思路已经从丝绸之路传播到了遥远的西方世界。兽王叫出豪猪帮阵，与大法师一同进攻兽族基地；是时青蛙男还在地图左边 MF 生命之泉，值得一说的是那个很有骨气的帅哥步兵见风声过去后跑到生命之泉恢复生命，结果正巧遇见 MF 完毕的兽族部队，一个妖术，他最终还是死于暗影猎手的毒蹼之下 ---- 命里有时终须有，人纵然逃得过时运，也是逃不过命运的。

大法师一行拆掉个半成品的灵魂归宿和一座地洞后，兽人部队跋涉归来。Grubby 首先杀掉一个虚血的步兵，之后用妖术干掉了人族唯一的火枪兵。不过 DkH_DaviN 也不是软茄子，轻松围住一个咕噜兵，把他就地正法。之后就是 Grubby 大秀操作的时候了，Grubby 用暗影猎手充当诱饵，让咕噜兵很快围向兽王，当时兽王身边紧挨着一个步兵，闪出空隙逃走。Grubby 把阵型向前一涌准备补围，谁知醉翁之意不在酒，当 DkH_DaviN 把注意力集中在兽王身上时，一群咕噜兵转过身来突然把大法师围住，当时暗影猎手血已见红，DkH_DaviN 实在难以释手，大法师临死前把回城交给了兽王，望他能完成遗志，成为一个孝顺的二英雄。当时女巫业已赶到了战场，缓慢魔法让咕噜兵步履蹒跚，兽王信心百倍准备大展鸿图时，Grubby 用一个不可思意又质朴异常的围杀堵死了兽王，兽王回城。【漫画三】被缓慢的部队仍然具有围杀的能力，这是何等的操作！DkH_DaviN 无话好说。【截图一】「细节分析：战场上的局势与英雄，有时候你的主英雄必死无疑，但他的死亡并不会给整场战斗带来不利的影响，此时可以让他在临死前把回城卷轴，群疗卷轴等重要物品交给另一个英雄，让队伍继续作战，好比足球赛中当进攻方球员被侵犯后若场上局势仍有利于进攻方，裁判不会鸣笛中止比赛」

人族回城后，留下追散的步兵豪猪各一，被兽人部队笑纳。大法师复活后带着大票男女巫与兽王会师，重新杀向兽人基地。而青蛙男则就着半队刀斧手 MF 了地图右侧的生命之泉。这时候地图中央的酒馆处正进行着一宗大型的人口贩卖交易，Grubby 让一刀斧手同时购买了深渊领主和地精修补匠，对付 SKY 流以毒攻毒！【截图二】法术的厉害程度将直接影响双方的士气。

人族到了兽族基地后，再度拆毁了建造中的灵魂归宿，之后双方首次大规模火并爆发。大法师与兽王纷纷召唤出宠物挡刀，后方的女巫则拼命施放缓慢，牧师兢兢业业的治疗部队。SKY 流对付兽人部队是公认的先天优势，可这次操控兽人的选手是 Grubby，他打造了三个魔法刁钻的英雄：暗影猎手使用妖术弱化，地精修补匠用集束导弹晕厥人族法师部队，深渊领主则用火雨大肆蹂躏。不可一世的人族组合被三个英雄完全打乱了步伐，虽然兽人军队几乎集体中了缓慢，但场上仍是人族部队在接连败退。兽人一路把人族追回了家里才罢甘休。【漫画四】当人族补给后迅速杀出，兽人三个英雄的魔法已所剩无几，在最后的抵抗中 Grubby 让深渊领主憋够魔法放了最后一阵火雨，然后全军回城。回城前兽人干掉了兽王：佯退 - 导弹 - 回马 - 围砍。

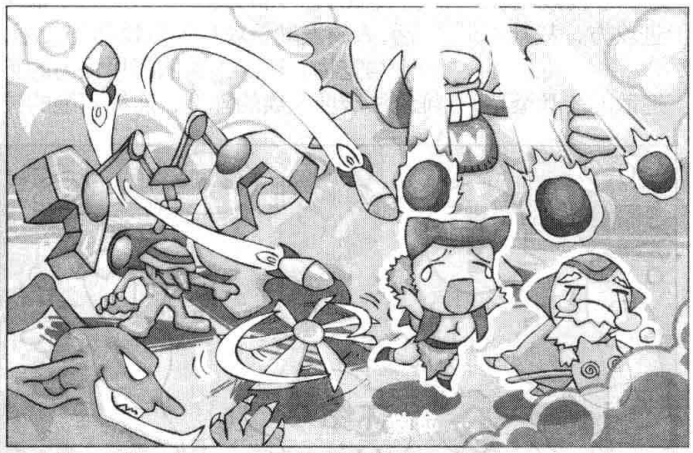
趁刚才战斗的时间，兽族放下了三座灵魂归宿；人族放下了狮鹫笼。在兽王复活时期，大法师带着填加了骑士的法师群摸佛了地图北方的魔法之泉，兽人队伍也在拥有了灵魂行者后气势如虹，攻下地图右下角的金矿。1 级的兽王很快复活，人族发动总攻！大量牧师与女巫，骑士与宠物。这次兽族依旧用强力的英雄魔法破坏人族的阵型，连绵不绝的灵

漫画三

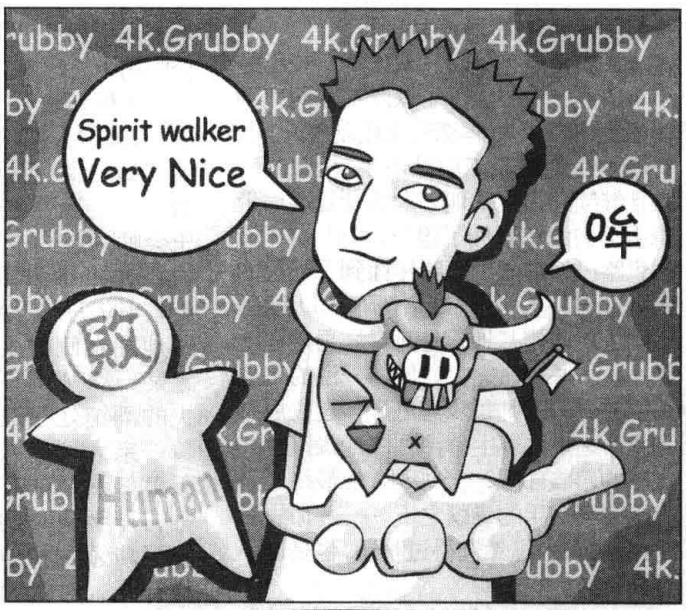
截图一

截图二

截图三



漫画四



漫画五

魂行者从灵魂归宿中赶到战场，驱散缓慢与人族召唤生物，并给己方部队提供灵魂锁链。青蛙男也着重把精力放在治疗部队上。有了灵魂锁链和治疗波的保护，刀斧手战力倍增，勇往直前。大家知道 SKY 流的重头戏之一就是靠大量的召唤生物御敌，这次在白牛的驱散下轻松被破招，死穴被捅，回天乏力。节节败退的人族的部队渐渐落寞，当成群的白牛提着沙锅(很像卖炒板栗的)淹没西方时，DkH_DaviN 打出了 GG。胜利者：Grubby。【漫画五】【截图三】「细节分析：战斗中的假象，欺骗与诱饵。若你对自己的操作十分有信心，那么濒死的单位除了送回基地外还能充当诱饵，当选定需要诱惑的单位后(通常是敌方英雄)用伤兵绕自己部队周围逃亡，让部队先佯装攻击其他的敌军，目的是调整阵型或掩藏敌意，当目标单位移动到己方领域后方可群起而围起而攻起而杀之（配合英雄魔法 / 部队魔法 / 宝物)，这种比较细腻的战斗技巧是 Grubby 百试百灵的绝招」

『战报综合评论』

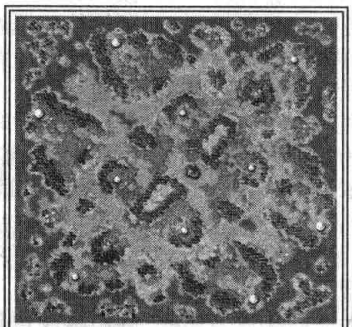
彪悍的 cool game，感觉 Grubby 已经成精了，一手变态操作尽吃天下豪杰。比赛的亮点除了 Grubby 的被动技能——那令大家心旷神怡惊为天人的操作外，中期同时雇佣深渊领主和地精修补匠的举动也让人猛呼哇嗷～群体晕厥+群体伤害完全克制了脆弱的法师部队，正是这两个不可貌相的英雄挽救了兽人：灵魂归宿几度被摧毁，单纯的刀斧手部队在女巫缓慢的作用下完全成了暗黑 2 里的奶牛，皮粗肉后经验多。Grubby 依靠两个中立英雄的魔攻迎取灵魂行者的出世时间，这就是此场录象最伟大的转折，时机的创造与把握。solo 比赛肯定是一家欢喜一家愁，以前研究作战时我推荐大家不断按 Alt+C 的组合键来观察对方的行动，现在研究时机也是一个道理，对方赢的理由正是自己输的原因，既然 Grubby 赢在时机的创造与把握，那么 DkH_DaviN 就在这环节出了问题。战报中有提到他在后期放了狮鹫笼，狮鹫一出，谁与争锋？兽族当时只有陆战兵种，若 DkH_DaviN 最后一波攻势稍微延缓，待训练出狮鹫(时机的创造)后自然可以一击得逞(时机的把握)。其实很多时候两个朋友论战时，都爱用这种方式，甲：要是当时我出叉叉，你就完了。乙：切！那我不会出圈圈啊？专克叉叉。……。这种类型的谈话中运用了大量假设，而实战中大家请记住：唯一也是绝对不能假设的，就是时机！

WARCRAFT THE FROZEN THRONE 魔兽战报

Buddy VS RoketBoy

说实在的这场战报其实乏善可陈，因为就魔兽圈子而言，这两个人都没有什么名气。但是从竞技角度来说，这两个人又都算是名人。Buddy是大家的老朋友，给大家写了这么久的战报，最近又转职成了游戏天地的试用编辑，可喜可贺。一直以来大家都在看buddy纸上谈兵，只是不知道这家伙手到底硬不硬，今天大家可以见识一下了。虽然这次他发挥得实在是不怎么样，至少比我平时看见的时候发挥得差多了。对此BUDDY同学把这归咎于他选用了随机的不死族，而不选一贯擅长的暗夜的理由是对方选择了暗夜自己选同族打起来会比较没有观赏性。因为这场比赛本身就是升技游戏课堂上和孟阳打的表演赛。

一直注意看报纸新闻的读者应该还记得孟阳，他就是那次在长城上赢得了一百万DOOM3挑战赛的成都小伙子，而且之后再接再厉又赢得了CPL的冬季锦标赛。作为升技亚洲区的形象代言人，这次主要是为了宣传一款主板来进行商业活动，在表演赛上放弃自己擅长的QUAKE和DOOM3打魔兽，本身就是一个让步了。在这种情况下，我们的BUDDY同学有没有争气呢？言归正传，比赛正式开始！



地图：TurtleRock
版本：1.17

王八石这张地图十分的对称，之所以取名叫王八石，其一可能是此岛上王八众多，每个出生点附近第一MF点都有三只，而中间四片副矿区又各有三只。另一个可能就是地图本身非常地像乌龟，从小地图上看全景，整张地图很像一张斜向的大乌龟。假如以右上为龟头的话，孟阳就是右爪而BUDDY就是右腿。右爪上的孟阳先后放下了祭坛和月亮井。而下方的BUDDY却做出了一件十分让人不解的事情。刚才已经说了BUDDY是亡灵，所以我们可以猜想他实在是太投入角色了，对于死人来说最重要的肯定是墓地。于是一个侍僧跑到基地左边啪的拍下一个墓地。坐在BUDDY身后的舔神不由得吼道："好墓地！墓地的好处就在于随时随地提供新鲜的尸体，装饰了不死族荒芜地上单调的灰色，让整个营区充满后现代的绝望气息。从BUDDY这个举动，我们能够猜想不久的将来源源不断的蜘蛛蜂拥而出，将怨恨的丝线缠绕在女猎手赤裸的身躯上……"话音未落另一个侍僧便冲向基地右边拍下了一个兵营，如果我们都假装忘记一个叫祭坛的建筑物的话，我们几乎可以断定看到这位刚从峨眉山上下来的少侠那美好的前程。我么能忘记吗？当然不能。不死族因为伐木需要必得先造兵营才能出食尸鬼伐木，这导致祭坛出现总要慢别人一筹，而今日不死族居然先把宝贵的启动资金用来建了豪华墓地，自然祭坛就出来得更晚了。更加不幸的是某只迷途的包子在寻找心中的伯利恒时看到了那片后现代的荒芜地，立刻满心欢喜的跑回基地，此时，祭坛前面已经站了一位英姿飒爽的瞎子。瞎子一听线报心中大喜，撒开两条腿便飞奔亡灵基地收买鬼命。王八石本来就不大，两人又正好出生点相邻，这之间的路程打车都不用跳表，瞎子几步冲到亡灵家中时，祭坛里的恐惧魔王衣服还没穿完一半，整个亡灵基地里面除了三只刨树的狗外再无抵抗力量，看来这场无厘头的战斗就要画上句号了。战局却在此时扭转，收买鬼命的恶魔猎手刚走到基地边沿，想起自己平日作战身边从来不缺女人，这次孤身前来搏鬼，没有女人喝彩实在是不习惯。便又折返回去，此时家中的战争古树正在哼哼唧唧的酝酿第一个射手。瞎子则犹如产房外焦急的父亲一般来回转圈，终于第一个女声出现在这个世界，瞎子雄心万丈的冲进了鬼屋。此时的恐惧魔王也终于出来了。这恐惧魔王生前也是个力巴，死后多了一对翅膀，便觉得自己不再是干体力劳动的人，每天在头上插两只角晃来晃去扮斯文人，只可惜身上斗大的"力量型"烙印泄了他的老底。相比之下地穴领主心态就好得多，服从组织安排，既然组织让俺当肉盾俺就肉盾到底，一心一意往皮厚血长发展。而恐惧魔王这种不伦不类的心态最终让他被后来的地穴领主挤掉了位子，和人族圣骑士一起坐了万年冷板凳。加上王八石上酒馆里还坐了八个中立英雄，料想断无机会的力巴居然首发，真是匪夷所思！话说回来，恐惧魔王虽然扮文化人没有成功，这里把却学到一招绝学人称冷笑话，号称只要有听觉的生物听到都会睡着。瞎子虽然目盲，耳朵却好使，一见此阵势知道讨不了便宜转身就跑，转身之际冷笑话已至，等到醒来时已被5只小狗两具骷髅围住。瞎子果然是瞎子，居然听到左路有个空档，一个闪身逃出包围圈继续逃命。(图1)力巴一看没围住赶紧再讲冷笑话，这圣斗士是不会被同样的招数击中两次的，可惜瞎子不是圣斗士，所以他又睡着了。这次5条狗两个骷髅加恐惧魔王正好围了个严严实实，瞎子也耿直，被一个巴掌打醒后立刻大吼一声"妈妈我要回家！"。蓝光一闪瞎子回到了树底下，此时两个女人已经整装待发披风飘飘走路带风。我刚才已经说过了两人基地那点路程打车都不用跳表，所以瞎子还没来得及问MM名字发现力巴已经带着狗反扫荡到家门口了。近战攻击的狗啃起中甲来是嗷嗷叫的爽，其中一个女人瞬间被啃至红血，好在家中有井水，有水的地方就有生命，贫血的弓箭手死得快补得也快，一口红桃K下去瞬间满血。那头恐惧魔王还正在酝

图1

图2

酿新的冷笑话段子，突然眼前一花心帜一荡原来中了瞎子的“成人笑话”，一下子满腹经纶成了三千烦恼丝，彻底回归力巴本色。不过这恶魔猎手一个笑话下来脚下松懈又被围住了。虽然家中两口老井可也有喝光的时候，拼了老命把恐惧魔王也砍成残废，可惜人家还有一句“妈妈我要回家”没用过。蓝光闪过恶魔猎手仆街死人们回家。恐惧魔王仅剩 90 点生命 10 点法力，一级商店没有补给品，彻底成了家里蹲大学研究生。而暗夜方虽然老大仆街却也有了两射手两女猎，一级瞎子复活速度其快，转眼又站在祭坛前扮英姿飒爽了。这边的残废魔王虽说自己不能打了，好在养的狗多，挑了几条牙口好的就找门口三只王八晦气。这王八虽然顶着个吓死人的壳，却原来还是个中甲，在狗狗面前虽然奋力反抗还是成了经验，靠刚才欺负残疾人的经验恐惧魔王学会了第二招“城管精神”。此招可以让他和手底下每次攻击造成伤害后提成 15%，多亏了这一招让力巴的生命一下回到了两百多。其中一条狗被打到正好剩下 1 点生命值居然被救了下来，随后被调回家刨树，剩下的兄弟姐妹们继续找乌龟尾巴上商店旁边巨魔的晦气。本来家里多做了一个侍僧准备速开分基，没想到女人们近在咫尺，多余的侍僧只好满世界游荡。

新复活的瞎子则带着 3 女猎两射手摸佛掉门口的三只小乌龟再次南下搏鬼。恐惧魔王刚摸完商店旁边的巨魔，意犹未尽便直取商店，却没有注意自己和身边两条小狗都是半残废，商店处 5 个蛮子，虽然一对阵就先让 5 级的食人魔法师睡下了，但是剩下四个蛮子仍然十分难啃，小狗步跑得正欢时暗夜居然也找到这里来了。最终恐惧魔王虚血逃回，两只小狗被树魔猎手网住随后被暗夜乱刀斩死，瞎子也靠剩下的 3 个蛮子升到了二级，倒是醒过来的食人魔法师异常凶悍，一个嗜血嗷嗷冲上去，愣是把本来零损失的暗夜一个女射手战翻。

可能是之前被围怕了，瞎子在商店买了双鞋子，之后带着新加入的守望者按也跑到龟背上大肆摸佛，龟背上四片副矿的守矿 NPC 两个穿刺攻击一个混乱攻击且都是远程，喷起女猎手来那自然是嗷嗷叫 BiangBiang 声。恶魔猎手虽然也是顶枪好手，毕竟架不住 3 只龟射。干掉乌龟后自己也成了残废回家一口气喝干了三口井后带着人去战第二批副矿龟。这下风水轮流转让不死给抄了后门，血从来就没有满过的恐惧魔王一个冷笑话丢过去，同时瞎子一个成人笑话丢过来，瞎子睡着了，力巴回城了。不过回城的那几秒钟间隙小狗们刚好啃死了瞎子。(图 2)力巴回城后吃了新加入死骑两陀新鲜大便，兴冲冲的想去痛打落水狗，却没有想到自己能围死瞎子是因为瞎子没血瓶也没有返老还童。现在的守望者因为一个人独得经验值已经窜到 3 级，一本智力书和一个能量挂坠更是让她的 MP 高达 450。这些我们能看到，BUDDY 不见得能看到，所以他冲上去了，随后守望者完美的诠释了一个女人的坚强，在大血瓶和返老还童的终极关怀下她坚持让手下战翻了四条狗才开始逃窜，其实暗夜因为连续 MF 大多数部队也都是半血以下，亡灵打部队绝对比围英雄合算。只可惜 BUDDY 醒悟得太晚，等他开始攻击暗夜部队时己方已经只剩下两个半死英雄和一条贫血的狗。已经 4 级的守望者一看没人打自己了，转身又开始狂追恐惧魔王，先一个毒镖钉死死骑，又一个毒镖让假知识分子欲仙欲死，力巴本来想宁予友邦不予家奴逃到上方让野怪打死不给对方经验值，不想半路上竟活活毒死。不过一个女猎在其死前最后一刀终于钉到了食人魔的身上，于是野怪暴动，女猎和熊德分别被网住瞬间被增援的狗群咬死。狗群咬死 4 级守望者后回家路上居然还捡到一只迷路的熊德，围而啃之……只可惜两个英雄都挂了，一腔经验付了流水。

此时暗夜的瞎子已经复活，带着四女猎一熊德在龟背上大肆摸佛，亡灵这边只有一个 1 级死骑，见到暗夜的边就跑得飞快，、可怜死亡骑士只差 5 点经验满地图乱转愣是找不到野怪，终于等到守望者复活后暗夜带上新积攒的熊德和小鹿决定去摸龟头了。亡灵这边的恐惧魔王也复活了，带上七八条狗又想去找便宜，这次暗夜方兵力为双英雄、四头大师级的熊，四个女猎和两只小鹿。(不过四个女猎一直隐身围住七级的食人魔酋长直到最后才加入战斗，这期间酋长足足施放了三次冲击波！)亡灵冲上来一如既往的想要围恶魔猎手，但是恶魔猎手现在身上有群疗有无敌，旁边还有随时准备回春术的熊。于是在守望者之后恶魔猎手又充分的诠释了一个瞎子最大的坚韧。亡灵最后不得不放弃瞎子去围守望者，是啊，不围英雄还能围什么呢？难道去围熊吗？

事实是哪怕去围熊也比围 5 级的守望者强，我们看到一个刀阵过后，守望者的身边呈扇形躺下了五条狗的尸体，死骑靠了无敌药水孤身逃脱（其实此时的死骑完全可以抢到地上的经验书和火焰披风，这可以算是一个失误），再次开始了等待恐惧魔王复活的漫长日子。暗夜摸佛掉了龟背上最后一处副矿，瞎子终于也上到了 5 级。之后暗夜聚集在亡灵门口准备总攻，兵力为 2 熊德 3 小鹿 3 女猎 1 弓手，亡灵方则是 6 狗 3 雕像外加一座防御塔。如果忽略英雄差距的话亡灵主场作战其实还有得一拼，可惜对方是挂满了药水的两个 5 级英雄而亡灵部队还在龟头上拆人家分基地，一座十胜石雕像更是跑到了左爪上去探路。暗夜部队冲进来先打防御塔，侍僧围上来修被一个刀阵加几巴掌拍光光。亡灵回城、雕像变毁灭者、屠宰场出了一个憎恶，然而这些都没有了意义，三级毒镖啪一下钉死了死骑，又啪一下钉死了恐惧魔王，BUDDY 终于显出了他的 GG。

整场比赛其实可以看到很多正规比赛所不能看到的误操作，而且可能因为是表演赛，暗夜在几个占优势的时期都没有发动总攻。BUDDY 放弃了自己擅长的暗夜，加上心理压力导致发挥失常可以理解，但是孟阳作为一个 QUAKE 和 DOOM3 的世界冠军，在魔兽上居然也有如此造诣，可说是当之无愧的职业玩家！

图3

WARCRAFT THE FROZEN THRONE 魔兽战报

Assault

Fov Vs Moon

文：Arreat

关于对战双方

最近有个叫月(野兔)的人，势头很嚣张。此嚣张并非传奇里行会中人那种“嚣张 dē┆□□”，乃是指他具有一种嚣张的 Style——Style 和 Feel 是 2005 年魔兽界、魔兽战报界的重要关键词，请允许我在这里首先为大家提出这两个概念。这月野兔的 Style，正是那一厢嚣张的 Style，这使得我们在看到他时，总会觉得他都几有嚣张的 Feel——这是通用句式，也请首先记住。

至于 Fov，要描述这个人，会很为难。他的脸像山岭巨人，他也是我所见过的诸多魔兽好手中，长得最不嚣张的一个，因为他的脸实在太有喜剧效果。虽然你都几可能是他的 Fans，但是正如月的脸恰似死骑的脸一般，Fov 长成什么样，你心里也是有数的。当年 Gostop 风头全盛时曾有国内网站刊登过他的 Cosplay 照，在那里他扮的是一个侍僧。那如果 Fov 要来 Cosplay，除了 Abomination，不知他还能 Cos 什么？

关于作者

我只是一位漠泊名利的猎人，在这茫茫尘世试图写一篇战报罢了。

战斗信息

Race	APM	Location
4K-FoV	Undead	220	右上
Spirit_Moon	Nightelf	239	左下

Map：Twisted Meadows　Version：TFT1.18
Source：www.replays.net

按照普通 Style，这篇战报应该从世界创始之时开讲，包括 Twisted Meadows 是怎么形成的，以及在《魔兽争霸 II》(或更早之前)中这里曾发生过什么故事。但是这对你并无帮助，是的，你了解这个干什么呢？按照另一种 Style，我们应该从对战双方把农民拖到矿上开讲，不过这更没 Technology 含量，所以也没意思。我们看战报看的是什么？还不是要看精彩的东西。每天都有几十篇新战报出现，我们不看那些新奇的东西，那还不得被淹死？

贱招

如果你用的是暗夜而你的对手是兽人，根据目前最流行的 Zacard 流，对手很可能出个剑圣来砍小精灵。如果对手是亡灵，死骑也一样会过来砍小精灵，这正是目前月所面临的情况。对此，前辈高手们早有对策，比如在一个“恰当的位置”摆下祭坛，如此便能有效阻止对手的近战单位袭击己方小精灵。是谓道高一尺，魔高一尺一，这个思路总有它的漏洞：如果不想让那些小精灵被困死在树林里，则总要给它们留下条退路——为人进出的门紧锁着，为狗爬出的洞敞开着。换句话说，虽然英雄砍不到小精灵，这却不等于说别的单位也砍不到。Fov 一个探路的侍僧发现了月的基地，并且很愉快地从那条狭窄的过道里冲进去，用强有力的双手抓死一个小精灵，月对此毫无办法——他的恶魔猎手同样挤不进那狭窄的死亡之路，甚至他想让小精灵从树上下来自爆都无法实现。死骑很愉快地获得 25 点经验，并且给了敌人第一个教训。

塔 Rush

如果局势的发展具有 [按部就班]的 Feel，那么暗夜会出到双 BR，然后大量女猎手涌出来，将对手淹没。相应地，亡灵会龟缩在家里，升一个冰塔一个箭塔，等巫妖出世后反攻，然后就是天地双狗……这样的发展没有火焰领主，没有熊猫，没有兽王，没有地精。这样的发展没有变化，没有思路，没有新意，最重要的是没有 Feel。谁也不希望自己的生活一成不变，干巴巴地像把破雨伞。昔日张无忌一招就把天门道人打得人事不知，不过今天，月之突袭比九阳神功还要凶猛得多。

月的小精灵很顺其自然地离开了基地。在这个时候，亡灵并无把握杀死对手的任何单位，因为死骑没有光环。即使在人口数量相等时，狗也不是女猎的对手，何况恶魔猎手天生克一切有魔法的单位？在恶魔猎手和死骑之间展开了一场旷日持久的围剿与反围剿，时而小狗围瞎子，时而女猎围小狗。——秋天来了，落叶黄了，一群三八往南飞；一会儿排成一个三字，一会儿排成一个八字——这句话与正文没有任何联系。很明显，小狗在没有邪恶光环时围不住什么东西，只要你谨记住“逢林莫入”的原则，就算 Fov 亲临也围不住你。另一方面，在一些精妙的操作下，死骑虽然被抽干了，但至少还能保证小狗死得不是那么多。他的思路是很传统的先上二基，看对手出什么才选择直上三基狂狗毁灭或直接在二基上加 BC 出天狗。在这段拉锯战中，Fov 豪快地牺牲了自己的那个侍僧（此前他因为抓死对方的小精灵，已晋生为下士——不要去想下士在魔兽里是什么意思，这和正文也没有联系），然后变出两个骷髅。这种首发五狗的 Rush 在女猎数量达到三之后就有些黔驴技穷，好在 Fov 的本意也不是 Rush 掉对手，他只是例行公事般的骚扰而已。然而，真正的恐怖，并不是这些。

月的小精灵被拉出去之后，散落在地图左右侧的中部。这些小精灵若只是安静地待在树上，原本也可以有一些平

静的生活。它们会像其他的小精灵一样，悄悄地在树上萦绕，也许会遇到对方的英雄，从而化为黎明的雾气——这根本就是一个小精灵的Style。然而，真正的恐怖，并不是这些。月这个人以善开分矿而闻名，所以他于9点方的小精灵开始造水井时，大家会以为他把BH点成了BM。如果这还只是个小失误，那么于3点方位上的小精灵开始造BR，这就无论如何不能使人相信他只是打算像星际时代的虫族一样造个气矿来偷农民了。

时间一分一秒地过去，战争古树摇晃着站了起来。正当我们还没想到他打算干什么的时候——也许你已经猜到，但是Fov肯定没猜到，因为他根本就没空去侦察2点的地精实验室。当他看到小地图上出现红圈时，一辆弩车也随之出现在他视野里。这不是开玩笑，不是幻影权杖，这正儿八经是枯树枝招出来的弩车。它在不可思议的场合出现了，而首要目标就是亡灵那500点血1点城防甲的通灵塔。虽然弩车的攻击并不高，但是考虑到弩车（投石车）从来都是配着塔在用，接下来会发生什么事情其实也并不难猜。

Critical

在中原的一次拉锯战中死骑不幸升天了。这很难理解，因为以韩国高手的操作，他们很可以在没血的时候迅速按回城——就在这场比赛里月两次在死骑的大便飞在空中时自爆掉自己的小精灵，这并不是很高难度的操作，他的目标肯定是那些血不满的小精灵，所以专门注意一下即可——似乎，Fov是有意地让死骑牺牲的，我们只能这样想。可惜，他不知道这个时候，月的第一辆弩车已经出世了。这个时候，双方人口相差只有2，然而暗夜有英雄。而最重要的是，亡灵在爬二级基地而暗夜没有。这并不只表示几百块钱和百多木头的差距，还代表着亡灵的思路必然致力于在二基上出第二英雄来扭转战局——他已经没有机会了。弩车直接驶向既定方位，紧接着是月井。所有的女猎手保护着英雄径直冲到亡灵基地外，弩车架设好之后两个远古守护者扎下了根。小精灵作为后勤部队悉数压上前线，暗夜家中已经没有任何防守力量，甚至他家里的BR已经不再出女猎手，只剩下基地还在产小精灵——还在产战争古树和远古守护者。

Fov的死骑复活了，然而他现在什么也没有。他有十条狗，其中五条红血，完全是会砍树的40点经验值。他应该拿什么去反击？他没有任何办法，甚至连摆屠宰场造绞肉车也腾不出地方——根本没有给屠宰场留出空地，他的地皮已经拿来造BV和第二个BC，他的思路确实就是天地双狗。在这种关键的时候，在这种应该马上出2只天狗把女猎手打得团团转的时候，他没人口了。这是为什么？之前死骑的去世使他损失了170元——这或许正是那个本应该出现的房子的去向。这个时候，双方的思路都已经非常明确，如果Fov坚持出石像鬼，月很可能立即改出小弓，战斗会稍微长一点，然而Fov非常——果断、明智或愚蠢地决定出蜘蛛。这个想法大概是基于蜘蛛对远古守者的防御性能，不过事实证明，他的失败并不是因为他选择出蜘蛛，而是另有原因。

选择

战斗继续。恶魔猎手冲进亡灵基地深处开始屠杀残血的小狗，在他身后是一个精尽亡人在缓缓地砍出一刀又一刀。固然，亡灵的二级基地是个带冰冻的大炮台，但是冰冻并不能降低对方的伤害力。很快，红血的小狗半数以上就地卧倒，然后恶魔猎手回城。大家都知道他应该有这么一招，他需要回家喝水。在这个时候，暗夜的攻城部队仍然只有3个女猎和2辆弩车，不过，哪怕是弩车，打亡灵的塔依然非常之快——它们已经拆掉了一个半，这个时候死骑还卡在基地里望着恶魔猎手身上冒出的蓝光发呆。

如果只看兵力，亡灵有绝好的反攻实力。暗夜的三个塔都还在建造中，所有可战之兵只不过是3个女猎——已经死了1只，还有两辆嗷嗷待日的弩车，一向以来它就没被人瞧得起过。然而亡灵27/20的人口注定了他不会有更多的部队了，所有的部队只限于3个蜘蛛、1条小狗和2个骷髅——对于一个有些操作的暗夜来说，亡灵永远没有骷髅杖可言。在杀死1个女猎之后，1只蜘蛛也因红血而逃回基地内部。这个时候，死骑和手下的两个骷髅刚刚从一只小精灵的核爆中恢复过来。

恶魔猎手重新回到了主战场，现在他已经达到了2级，充分可战。他的兵营离战场并不远，他还能源源不断地出兵，他的塔已经完成了一个其余两个也快要完成了。他不怕对手的召唤单位，而死骑要想扔大便也根本就是笑话。如果当时参战双方能看到对方的人口，那会是27/20比35/40，高下自然立判。看到这里，你应该已经得出了"Fov已败"的结论，然而对于月来说，他便都几有把对手打到死的Style！Fov的斗志无疑很顽强。他的1级死骑带着蜘蛛追杀月的弩车，这样就把自己所有的部队都暴露在暗夜的三个塔之下。这些老树虽然攻击频率并不高，但既然是防御塔，在数量与对方相当时，它就不会太吃亏。在那么一个勺形的阵地里，死骑只身涉险，艰难地砍着一辆被三个小精灵合力维修的弩车，而他身后的蜘蛛则被恶魔猎手痛快地乱砍。当死骑终于劈散一辆弩车升到2级时，他发现自己早已红血。很快，他就丧身于三棵老树的乱砖之下。

结局

此时人口对比是38:26，暗夜的塔已经造到对方家门口，还有4辆弩车，英雄已达3级。亡灵英雄阵亡，部队是4个蜘蛛。4个蜘蛛无论如何不可能攻陷3个树塔，4辆弩车足以在5个侍僧同时修的情况下打爆通灵塔，因此下文略。

胜利者：Spirit_Moon。

后记

Fov是实力应该说是很强的，即使Sweet全盛、Madfrog尚存时，他也依然是个UD好手，没想到今天被人堵在家里打了闷棍。如果非要找原因，那可能是侦察不力——但是，确实地，没有人会侦察自己的MF近点。比如说在LT上，于对方分矿坡顶高地处造BR搞Rush的事情就时有发生。而总的来说，Fov失败的根源是目前的暗夜常规打法：暗夜可能会出火焰领主，可能会出地精补锅人，可能会出黑游侠。然而千算万算，Fov就没算到对手就老老实实地出了DH，否则也不至于家里连个冰塔（中文版里叫"蛛网怪塔"，这名字就很有港漫的Feel）都不升，搞得被人家冲到家里打死3个小狗再安全撤离。

Fov的死骑之死是决定性的。这个英雄真空期给了Moon的第一辆弩车以宽裕的时间，之后的一切都顺理成章。

看得出来，Fov在侦察到对手并非是出中立英雄而是出的恶魔猎手之后，曾打算全军压上以进行压制，然而Moon巧妙地打了一个反越位。因此本场战斗给我们最大的启示是，如何在被对手压制的同时进行反压制——事实上在Moon塔Rush对手时，他自己的家里也是空空荡荡一无所有，甚至连个能自爆的小精灵都没有。这就是说，空档无处不在，能抓住它的人才能取得最后的胜利。

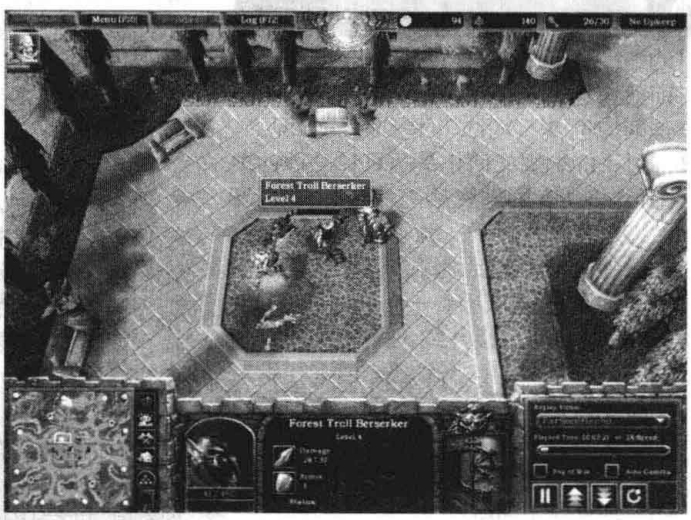
WARCRAFT III FROZEN THRONE 魔兽战报

战绝人寰

文:Arreat

最近颇是看了些精彩的录像。其中不乏有代表性的,如LT上人类的野鸡龙鹰流(不要问我什么是野鸡),或是暴矿的Moon流,这些都是很精彩很出位的战术,值得学习。但是仔细思考了一下,我个人觉得,这战报,它就是要体现一个"打"字。一句话,战报首先要打得好看,别的就管他妈的!由是,今天给大家介绍一场非常激烈的战斗,口桀口桀口桀~

录像信息		
地图 Lost Temple		
Myth[KHAN]	人类	9点
FarSeer[Hanbit]	兽人	12点
版本 TFT 1.18		



首先可以提示一下,在这一局里,人类使出了野鸡龙鹰流,这是他取胜的关键之一。这野鸡龙鹰流到底是什么,想必你也挺关心,这里简单说一下。我们知道兽人的对空不外乎三种方法,一是蝙蝠撞,二是狼骑网,三是猎头射。这第二种方法是很不实际的,因为你的狼骑一般不会多于三条。这第三种方法有一定的实际意义,但是为了配这么多猎头,你需要出个老牛来升踩地——有这种决心的人又不多。大多数人在看到别人的空军时,第一时间就想到出蝙蝠——野鸡龙鹰流因此应运而生。因为这蝙蝠撞人要扣防御,所以最近LT上人对兽就流行这样的打法:人类先造几十个塔守着,这样你很难一下子攻进他基地(除非你铁了心3BB出投石车)。然后人类开始爬科技,爬上三基之后不是第一时间出骑兵,也不是出狮鹫,更不是出Pal或是出心火,他第一时间干的是去升龙鹰的防御。凭心说第一次看到这种事情时我也被吓到了,还以为是别人把浩方录像改个名字发过来,后来才知道内中实有深意。这龙鹰到了三级防御就有7点防,蝙蝠两撞都撞不死(你可以试试),但是兽人往往又喜欢出蝙蝠来撞,结果就很吃亏——这打法的野鸡之处在于有些欧洲佬爱耍浑,不但龙鹰野鸡,还要给它配个心火,配个防御卷,最扯的是还出第三英雄帕拉丁帕拉丁到了三级升的是一级圣光二级光环。我就见过这样的一局,搞得龙鹰居然有17点防,好像一群会飞的坦克。看到这里你也得承认,这种龙鹰实在是很难撞下来,所以说它野鸡,也不是没有道理。

那么现在开始。兽人首发剑圣,人类没啥可说的,大法4农民开分基。兽人的建造是先兵营后基地,所以他不是要剑圣骚扰——本来,对人类还有什么可骚扰的?他的剑圣四处象征性地晃了晃,然后开始练级。这种稳扎稳打的战术,不失为一种复古风潮,有文艺复兴的Feel。这人类看到对方出的是绿皮,也不敢怠慢,家里随地码些小塔塔,所以兽人的老牛出来时,他才刚开始升基地。必须承认,Farseer作为个老牌选手,手上功夫是很过硬的。老牛带队摸佛,绿皮四处捞便宜,原是有APM的人的标准打法。前已言之,人类在这个时候就已经打算搞野鸡龙鹰流了,所以他不停地继续码塔,发现对方在轰中央的泉水也不敢去抢——他倒不是没去,问题是3个步兵又能抢到什么东西。一句话说明就是,这些都只是热身。

之后兽人就有一段黄金时间:他的绿皮3级了,开着2级风步四处乱跑,不时砍两刀,老牛带着一群人到处打怪。这个时候,人类的矮子才刚进祭坛。不过人类也不急于一时……兽人把分矿开起来了,但是他现在的部队全是些近战兵,根本冲不进箭塔林立的人类基地(这箭塔林立真不是白说的,人类的矮子出来时就被卡在塔群里动弹不得,这种事情在高手对战中倒是真不多见)。冲不进去,他就在外面乱砍。这个时候我想起有一位兽人前辈高手唤作狗蜡笔的,他有一局就升了兽人的抢钱技能,效果非常好,每砍一刀你可获得2块钱之多。如果你不打算快攀3基,不妨也试试在2基上练练这招抢钱——当然在这一局里兽人没练这东西,反正他已经开了分矿,怕什么?

前已言之,矮子山王被卡在高耸入云的箭塔阵里,这使得大法师的情况岌岌可危,狼骑的网是一张又一张地飞过来,大法的血瓶是一个又一个地吃下去。好不容易总算把自己的一个塔拆掉(可

怜这人类还升了石工，真是搬了叉叉砸了自己的叉），山王一出现，配上几条龙鹰，当时就把兽人吓退。不过这个时候兽人的优势非常明显，他有4级绿皮和2级老牛，也是双矿，而人类只有2级大法1级山王，部队还都是些没什么攻击力的龙鹰。这个时候如果Farseer肯玩两手塔暴，恐怕这一局的结果会大不相同。但是他没有这样做，他做的事情，连看过1300场录像的作者也猜不到：他造了第三个兽栏——这也就罢了，他还造灵魂归宿，而出的不是萨满而是巫医。一直到最后我都没看出他出巫医有什么用，让我们走着瞧。

既然都这样出兵，那肯定是不要想攻进人类基地的了，于是兽人转而又去摸佛。应该说他的效率是很高的，剑圣有攻，老牛有光环，而且关键是4级剑圣他就真的很能打。人类刚出来摸一下7点的商店，马上被隐身绿皮抓个正着。大法师几刀下去就见了红，于是仓皇回城。由于一些技术方面的原因，兽人在这种突袭中死了一个狼骑。于是他决定不再出狼骑（其实他要是坚持出狼骑，一命换一命把龙鹰都网下来也不是不可以），而是改打核大战：3个BL同时开始造蝙蝠了，场面蔚为壮观。

又过了一阵子，兽人率先把人口顶到80大限。这个时候他的部队比人类还要有Feel得多，满天都是蝙蝠在飞，保守估计数量不会少于一队。这使得人类大军在摸3点商店时仿佛意识到了“一些事情”，在打完怪之后，在没有看到任何敌人的情况下（当然之前剑圣露过面），凭空战略回城了。他的选择是很明智的，只要再晚五秒钟，他的龙鹰就会一个都剩不下。

人类的龙鹰已经升到三防，与之相配的是，他把石工技术也升到了3级。这是龙鹰流中不可缺少的一部分，因为对方很可能在你战术未成型时就来炸基地。

第一场核大战开始了！战斗发生在6点的基地门口。3辆侦察机被派遣出来探测敌人的虚实，不明就里的人类毫不犹豫地用龙鹰将其狠狠锁住，然后发现锁住的是影子，这不免让他有些泄气。气还没泄完，正主儿就到了。漫天都是红扑扑的蝙蝠飞将过来，然后轰鸣声此起彼伏。前已言之，三防的龙鹰（升级动物训练）是两撞也撞不死的，可是那时的情况下，撞过来的蝙蝠又何止是两只！一秒钟之内，几乎所有的龙鹰都化为宇宙尘埃，当然蝙蝠也都没剩下。为了说明这场战争的激烈程度，扼要地说，当时剑圣不在场，于是在场的老牛一下子就直接从4级20%的经验直接升到5级50%经验。一道闪光腾空而起，大家都知道下一步老牛就要开始发龟波气功。而这时人类的地面部队就没有剩的，敢于护驾的只有一个3级的山王——这种情况下，他很明智地选择了回城。

这个时候兽人的战力达到了第二次高潮：5级老牛的200点无视防御范围攻击，永远是一切法师部队（除了那些类法系部队，以及那可笑的变身熊）的心头之恨。这个时候兽人2矿人类3矿，这其间的差别并不算明显，而兽人在英雄等级上有无可比拟的优势，部队也还多。但是他的思路决定了他要输掉这场比赛，他的剑圣升了3级疾风步，这说明这个剑圣的目标不是杀人，而是骚扰。他还在出蝙蝠，实际上之前的战斗中已经可以看出，用蝙蝠撞龙鹰是不划算的，否则这又怎会被称为“野鸡龙鹰流”了？

一丝喘息之机使得人类有机会去摸掉5点的黑皮双头，这使得他的两个英雄都升到4级——一旦遭遇，即使是发生了最不幸的情况（所有蝙蝠一瞬间撞掉所有龙鹰），大法师也只不过是花350块钱传一下而已。对于这些矿数在二以上的人来说，350块钱真的不算什么，而缺乏一个能把人留住的影子猎手，这是兽人失败的又一个原因。顺便说一句，有钱人和穷鬼的想法自然不会相同，这是笔者事后分析出来的。要把对手的单位留住，按照一般人的思路，当然是用狼骑去网，用萨满去吱，用影猎去变狗，了不起了用老牛去踩，你还能有什么办法？但是有钱人会给他的两个英雄各配一个电球……

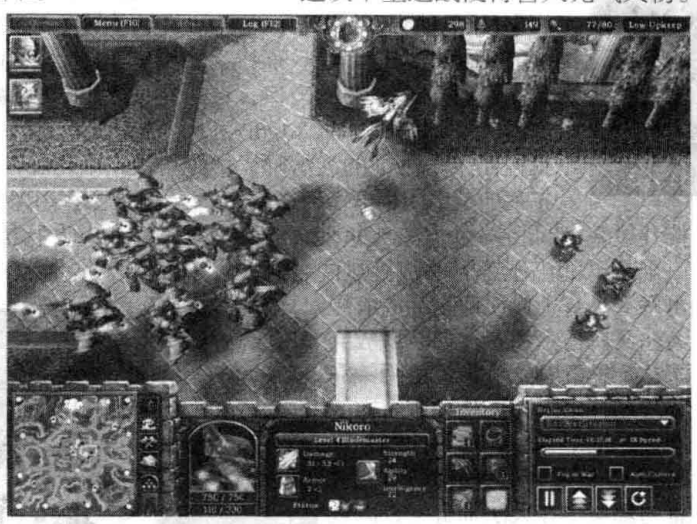
兽人闻讯赶到，但是这一次蝙蝠已经不能把所有的龙鹰撞掉！这使得人类有一丝信心，敢与兽人作正面之交锋。而交锋中兽人又选错了目标：如果老牛和剑圣合力打没血的大法师，那后者只怕中了个倍击后就要考虑按小键盘的7。但是实际上他们在打那些7+1点甲，725血的龙鹰，这就让人很难理解了。事实上这4级的大法师只有625HP，防也不过是4+4，而且最重要的是，大法师会受振荡波影响，而老牛往地上发波，天上的龙鹰是不会怕的。这种错误的抉择使得兽人方损失了他所有的巫医（虽然这东西其实也没什么大用处），然后人类从容地回城。

打到这个时候，Farseer就有些颓唐了。但他毕竟是有个已经冲上6级的老牛，这种老牛是最不怕死的好汉。接下来他们在干什么？人类又转去把11点的黑皮双头打了，而兽人正在努力地拆3级石工为背景的人类基地——倒不是说不能拆，但若出1、2架投石车，恐怕效率都要高些罢！（顺便再次鄙视他没升抢钱）这又给了人类时间，他终于可以去完成一些不可能的任务，从而让这局战斗真正成为经典。

在很久很久以前，曾经有这样一段话流传在每一个人心中：“谁占领了Lost Temple的岛矿，谁就能取得最后的胜利。”一直以来都很少有人去打LT的岛

矿，这一方面是因为岛矿上的敌人很强大，另一方面是因为没有开岛矿的必要。然而此时此刻，大法师英明地决定去开岛矿，这就给了他一个机会，一个让他在将来能一举轰退兽人两大高手的机会。他首先去把左上角的怪清掉，在龙鹰的枷锁下，这并不是很困难。

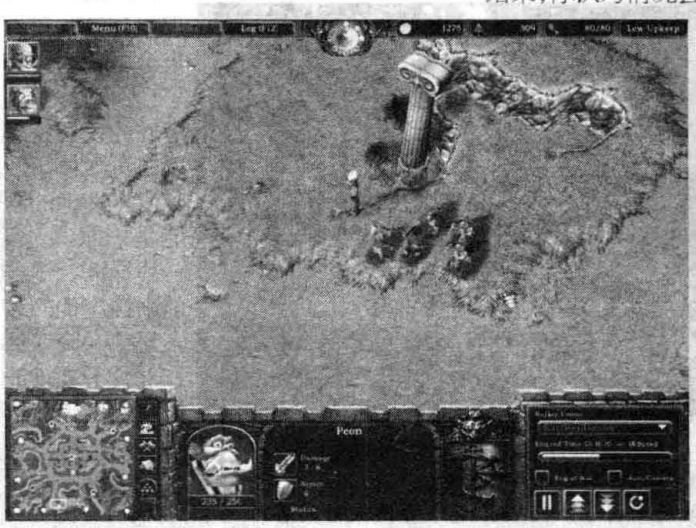
如果只是这样，兽人还不见得会有败迹，因为高级的兽人英雄论单体战斗能力，丝毫不逊于亡灵三英雄！但是坏就坏在长考出臭棋，Farseer的几个举动都极其费解：比如他研究了大师级萨满却不出萨满，比如他把农民扔地洞里（这是为什么，要农民直接从基地里造就好，不用搞这么麻烦的），最棒的是他三BL出科多——这样出法倒是出得很快，问题是明明看到对方就没地面上的兵，也不知道他出科多来干嘛？要说是能吃英雄回家慢慢消化，我又不愿意相信那竟然是真的。



兽人把人口冲上了90，这似乎在预示着一些什么。但是人类并没有接受他的暗示，他自顾自地又去打右下角的岛矿了。这个时候，人类的部队中终于出现了那些使飞锤的空军，虽然数量不多，但是已经不能掉以轻心。很快，人类清掉了右下角的岛矿，此时兽人终于也开始进攻人类3点处开的分矿。在他清掉第一个箭塔时，人类传回来迎战。这次战斗本来兽人是有一些优势的，不但人口稍多，英雄等级又高。但是（坏就坏在但是），就有一种力量，永远会使我们泪流满面……

这个时候，兽人还是有一队的空中炸药包。这炸药包冲了过去，就搞下来不少干货。但是前已言之，蝙蝠撞龙鹰是很吃亏的，狮鹫的血比龙鹰还多三分之一，自然是更难以撞下。眼看兽人引以为傲的空军消耗殆尽，人类放出了胜负手：一转眼，山王的小手连招二下，于是就有一个末日守卫、一个地狱火杀将出来，把兽人的部队打得七零八落。有关这两个东西，如果简单地介绍一下就是：末日守卫是四项全能，AE打断，单体追杀，AE攻击和AE驱散，足够使它配合部队杀掉任何部队——而地狱火就没这么多讲究，它就只是能打。它没有华丽的衣裳，没有眩目的技能，没有任何耀眼之处——但是它可以单挑一个6级变过身的山王。这两个大叔一出，连6级老牛都为之战栗，很快他就变成一个插在地上的十字架。老牛一倒，剑圣相对而言略显瘦弱，于是他疾风步了。兽人军团一瞬间土崩瓦解，人口从96掉到41。

这次中土之战使得兽人元气大伤。之前他曾不计成败利钝地把人口冲破80大关，这使得现在他家里并无多少存粮。而人类敏锐地抓住机会，开始四处拆兽人的分矿。当然，兽人也在努力挽回一些局势，他也派出两个英雄（剑圣已经升到6级）去拆对方的分矿，但是人类的无耻之处表现得淋漓尽致，随便一个箭塔就是11点防800点血，让老牛发波得要发四下，让剑圣旋风还旋不爆！再加上兽人没什么兵（他的兵都是些古里八怪的玩意），两个英雄拆一个基地的当口，别人已经把他两个矿都推平了。必须说，兽人还是出了一些贱招的，比如先在地精实验室买个砍木机——你会想，他买这东西干什么？打到这个时候，他的木头怕不得有一两千——然后他用这个砍木机再买个飞艇，然后砍木机坐上飞艇，飞到岛上去打别人农民。原来这是场友谊赛，兽人明显是在搞笑嘛。



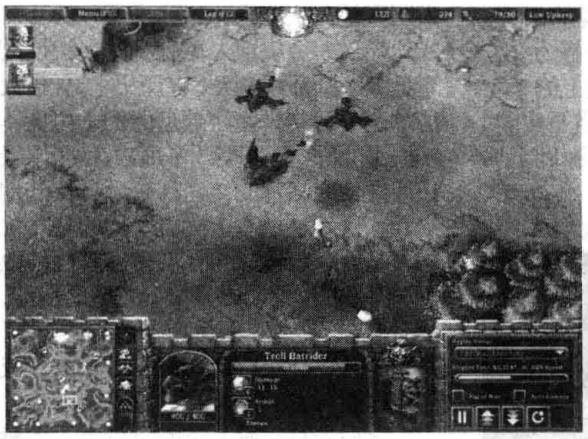
最后一个决定人类胜利的关键性因素是大法师升到6级。在历史上，凭借大法师这个战略级魔法翻盘的例子可谓不胜枚举。而一旦人类开了岛矿，他可以轻松地凭借大法师的传送往来于各块陆地之间，这就从根本上确立了他的战略优势。是的，打到这个时候，兽人就已经败了。但是！这之所以是一局经典的战斗，关键就在于兽人虽然明显已经败了，可是事情就没有完！到底是怎么没完，让我们接着往下看。

之后先有一段人类的飞行秀，大意是……让我们用《人马座Alpha星》里的话来描述："所谓的空间飞行，也就这样一个过程。起点：这里；目标：那里；飞行：从这里到那里。"这段话什么都没说明，但是考虑到这段话是由Alpha星上的低等智能外星人口中讲出，我们就不应该要求太高。撇开这个不说，这个形容倒是很形象。20秒一次的回城，最烦的是兽人还没打断技能，结果就是人类以极高的效率（那两个招出的大叔都是混乱攻击，拆起房子来飞快）一下子把兽人仅存的基地灭了个干干净净。那么，双方都知道了战斗的结果，但是在此之前，还是有必要画个完美的句号。

最后的决战发生在4点的副矿处，人类的部队为6级大法、6级山王和1个狮鹫，兽人方当然只有两个光杆英雄，老牛7级，剑圣6级。如果让你来预测一下结果，你认为情况会是怎么样？

兽人终于良心发现，开始围殴（一共也就是那么2个人在"围"）大法师。然而，山王出手了！只见他一飞锤扔去，锤子落在了——老牛的头上。你打这牛干嘛，它又打不死……兽人的最后一个炸药包冲锋过来，把狮鹫撞成一堆鸟毛，剑圣升到了7级！这个变化极大地鼓舞了他，他加紧了手头的工作。人逢喜事精神爽，两下连续的净化让狗胆包天（不要问这是为什么）的大法师也不由得有些胆战心惊，于是山王毅然用庇护之杖把他传回了基地。现在，只剩他一个人只身面对两大兽人勇士！

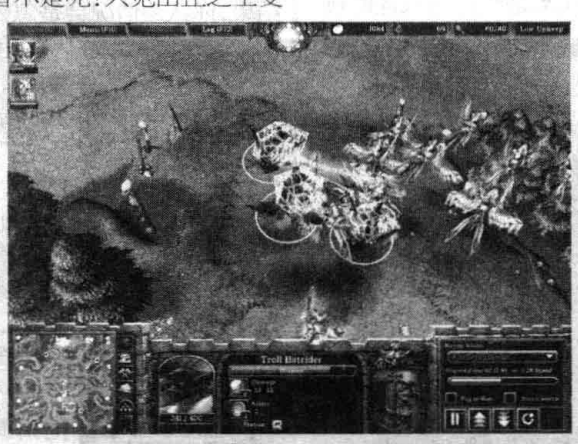
山王身上并没有任何补品，这是很关键的。然而更重要的是，人是一种有梦



想的动物，所以当山王发现他一飞锤把老牛打得只剩两位数血时，他还是忍不住回头来砍了一斧，没准复活的Cooldown还没过呢?

这个世界上并没有奇迹，每期彩票中奖的人都是那么少，老牛倒在地上，化成一个十字架。山王心里很清楚，现在没有人能救得了他了，就算是单挑，他也没什么机会打赢一个7级的剑圣。然而，他还有最后的法宝。"For Kazmodon!"伴随着一阵"天鹅湖"的旋律(这是想像)，山丘之王实现了他的愿望。他长高了，增白了，不再是小二黑了。他获得了500点额外的HP，20点攻击力和5点防御，更重要的是他现在免疫一切魔法。他无所畏惧了，且看他要如何战下兽人两大高手!

让我再说一次，这个世界上没有奇迹。虽然山丘之王是绝世超强，可那两个7级英雄又何曾不是呢!只见山丘之王变大之后，转身就跑，这时老牛还在地上吟唱"大梦谁先觉，平生我自知"咧。剑圣冷笑一声："现在可不能玩玩就让你脱身了!"他打开疾风步，几步赶上前去，从黑暗中闪出身形就是一刀!这一刀造成了额外的100点伤害，山王只剩800多HP了。山王怨恨地望了他一眼，上下颚使劲一咬，咬破了舌尖，一口血喷将出去，化作一个飞锤，把剑圣打得呆在当地。可是，老牛已经爬了起来!只见他牛不停蹄，几步冲上前来，手起斧落就是一斧!



在这种千钧一发的当口，兴许是大法师回满了血，Myth不禁控制了一下他的大法师。看起来他是想使用群体传送直接飞过来，然而另一个声音告诉他：既然一个变身的山王都无法战胜这两个人，再多一个身上没任何物品的6级大法又有什么用?他果断地放弃了这个愚蠢的念头，大法师策马朝战场赶来——那是神庙右方的通道。这个判断花费了他两秒钟时间，在这两秒钟里，他所有的注意力都集中在大法师身上，以致于他的山王竟然没有移动!

兽人高手们不肯放过这个机会，他们冲上前来。如果山王能跑到泉水边，以他1600的HP以及每秒2%的HP恢复，只需他绕着泉水跳一会儿大神，只怕HP是有多无少。然而那几步路看似近在眼前，却又远在天边!剑与斧一下又一下地落在山王身上，发出阵阵铿锵之声，造成次次净化效果。从那里到泉水只有半个屏幕的距离了!然而这时，关键性的一刀使得山王再次停下了脚步。在他的眼前是一眼泉水，一片绿洲，一群前来接应他的矮人兄弟(骑在狮鹫上)。只要他能再往前走半个屏幕，李宁，一切皆有可能!

矮人兄弟们忍不住冲了过来，5只狮鹫，4匹龙鹰，就连剑圣只怕也觉得难缠(因为他们的魔法都不能对空)。但是，目标很明确。输，是输定了，但是要输得光荣。无论如何，把这矮子日了。

说起来，这山王倒也不是一无是处。就在这等紧急关头，在他还剩117点HP如果剑圣跳一下他就直接倒的关口，他居然又攒出75点魔。想都别想，过来T一个!转身一锤，剑圣又晕了。老牛虽然跑得快，毕竟没有疾风步。待老牛赶到时，山王已经堪堪跑到了泉水边。这个时候，富人买两个电球的效果终于体现出来，375块钱没有白花，山王又被定住了。

最后，剑圣以一记漂亮的"240!"结束了这场追击战，这场从地图边一直打到地图中央的追击战。

兽人无论如何不可能赢了，人类已经开出3个矿，而且很容易能守住，他自己一个矿都没有，连农民也没剩下。他在剁翻山王之后看到大法师又带着两匹狮鹫杀将过来，而当他试图冲上去剿杀大法师时，后者似早已洞察他的意图，一个群体传送直接就飞走了。既然他能飞走，也就能开矿。既然他能开矿，复活山王只不过是个时间问题。于是兽人就GG了，不过，想必他的心情还是挺愉快的。毕竟最后，还是实现了一个几乎不可能的任务。

胜利者：Myth[KHAN]。

对战双方都是沙场老将了。Farseer是个资格极老的兽人玩家，其战网历史可以追朔到远古ROC时代。Myth的年代比他还短一点，但也是个成名已久的人族高手。在ROC时代如果你经常关注Ladder，看到这两个名字是很正常的。而他们的打法代表了什么呢?或者说，从这一局里我们能看出什么来呢?

很久以前，在TFT刚出，人类刚有龙鹰的时候，就已经有人说过，LT上人类速矿爆龙鹰对亡灵必胜。撇开操作的因素不说，这个说法是否有道理我们留给读者自己去判断。然而，在LT上当人对兽时，这种野鸡流的巨大效果是有目共睹的。确实这样一来给了对方很多经验，确实连变身山王都被打死，但是人类毕竟是赢了。在战场上是没有负者说话的权利的，所以我们应该想想他是怎么赢的。那么，除开那神奇的巫医和科多之外，人类能赢的最主要原因，还是那两个岛矿以及大法师的6级传送。

所以，野鸡龙鹰流其实是有缺陷的。比如，兽人得以悠闲地开了分矿，人类根本就没有兵去推。当他的龙鹰队成型时，对方的蝙蝠队也成型了。所以，这是一种后期成型的战术，实际上它依靠的不是龙鹰，而是人类那千古不变的大法师。

魔兽争霸 WARCRAFT THE FROZEN THRONE

FarSeer[Hanbit] Vs Myth[KHAN]

文:BUDDY/ 图:一跃猫

『选手简介』

FarSeer [Hanbit]: aka a_Headache. 目前solo等级最高的选手，对于剑圣的使用已经炉火纯青，超凡入圣。

Myth[KHAN]: aka Lof.Myth. 夕日操作无敌的人族王者，准备在这次IGE比赛中大展宏图，名垂千史。

『地图』LostTemple

『比赛版本』1.18

二零零五年之春，地球派出七个国家共十六名死士参加了WEG第一季度的魔兽争霸项目，他们彼此残杀却只有一个人能呼吸到最后！锋芒毕现的月魔教教主"墓吻"左掌奢华右掌糜烂一路飘遥巧笑，眨眼间屠掉瑞典，法国，中国，韩国等各国劲敌，最后于神州大陆的北京城当众弑杀本国师兄瓜刀帮帮主"热卡"，血剑还鞘，天下归心。纵观"墓吻"夺冠之途，毫发未伤潇洒写意，一路旖旎风光却又杀气暗藏，那近乎上帝般的操作诠释着人有绝活天地宽的无尚精髓！而斑驳的暮色中，一双绯红而幽怨的眼睛正喷射着难以驾御的愤恨，誓要将"墓吻"撕裂八份。那双眼睛的主人究竟是会谁呢?!……接下来的文字跟上文完全没有关系，讲的是目前战网61级的兽人霸主FarSeer和人族老将Myth的殴斗，哎哟不要打人！斯文万岁。

我有个朋友叫HERO，他考我开了神圣护盾的圣骑士怎样杀死？我当他开玩笑，就随口说等无敌时间过了就能杀了。他很认真的说不是，其实只要让圣骑进飞艇飞到海洋上再把飞艇打爆就OK了。当时我怔了下，之后若有所悟：人总被常识奴役，那道枷锁无限膨胀渐渐吞噬掉个人性，而认知终需自由，for beautiful style.

牛隔山打

在战报开始前提这段，是因为此篇战报初期就阐述了这个道理。开局后兽族出现在12点位置，FarSeer采用流行的zad流（佛教起源在印度，发展在中国，zad和FarSeer差不多就带点这意味），祭坛-地洞-兵营。人族出生在9点位置，LT上自然要速矿，但副矿却对着12点的兽人，不用说，很坏运。

大法师出来后带着该带的单位下坡刷矿。剑圣诞生后却不并骚扰，带着斧头兵直接MF神庙北口的小怪。FarSeer和舔神（现已转职为Buddy的宠物Misa）一样，是个很注意细节的男人，他让剑圣绕到入口处的斜坡上再动刀，这样两个穿刺攻击的豺狼偷猎者就频频miss，清理掉入口处小怪后剑圣探向9点副矿，刚好遇见摸佛完毕外出练兵的大法师，剑圣立即疾风无影。是时人族副矿几个农民正准备开发经济，大法师被迫回防，守着哨塔变圣塔。其实FarSeer晃了一面后早就回到神庙左上，配合步兵打宝了，利用Myth的"常识"玩弄了他一把。等了半天剑圣都不现身，大法师一行悻悻奔向神庙西口准备拣小怪，恰巧剑圣MF青皮完毕，再度探向人族副矿，双方打个照面后剑圣故技重施又把人族部队骗回了分基处耍无聊，然后配合部队MF了神庙左下角。惶恐了半天当大法师的幻象（副矿青皮怨念提供）发现剑圣正乐不思蜀的打宝画面后，步兵集体翻白眼，大法师更是气得咳出肺淤血，撕扯着马鬃狂叫"为虾米朕没有反隐形啊！"

人族一行骂骂咧咧地冲回神庙入口练级，刚和豺狼们干上剑圣又晃了出来，砍了大法师几刀旋既隐形。这时人族副矿的圣塔业已竣工，大法师没有理由在回防，带着部队继续做爱做的事。剑圣照例晃点一下后继续回去拿宝，三个斧头兵健康不在，聚集到生命之泉做SPA。剑圣则踩着疾风步混迹在刚摸佛完毕的人族部队，两刀切死一个红血水元素。为了让斧头兵有个安全的疗伤空间，剑圣买弄着绿花花的肉体跑向人族分矿，把大法师牵离了神庙。在路口处一农民准备放农场开视野，正好被剑圣用来祭刀，人族一行趁机把剑圣打成红血潜行逃跑。

在剑圣牵制人族部队时，泉水处康复的4个斧头兵大胆的就地MF，很有科学道理的从弱到强一一砍倒，逃逸的剑圣回到泉水旁也帮着摸佛，一群蛮子的形象显得无比彪悍。大法师驱敌后也杀向了泉水，可FarSeer一个漂亮的撤退把最难缠两个豺狼首领交给了人族，然后

一掷千斤

再杀回马枪，把步兵剁的唏唏唰唰。场面混乱不堪时兽族二当家牛头人酋长来到了沙场，提戟一个震荡波把人族吓得神经分裂调头就跑。兽人安稳摸佛，从豺狼首领的口袋里拿到了大蓝和复活十字架。

Myth 知道，速矿后升级基地的人族是最脆弱的，对手兵强马壮英雄多，不多放点塔就没治了。隧分基地一口气做了 7 座塔，主基地做了 4 座。刚才生命之泉一役后牛头人带着斧头兵回北方开分矿，剑圣自然若隐若现的跑到人族基地溜达，一看塔那么多，完全不给他表演空间，甚是无奈。

基地方面，兽族多了两座兽栏，并且开了分基。人族二级基地 over 后，放下了 3 座狮鹫笼，开始训练山丘之王。牛头人带兵打下分矿后直接跋涉到人族副矿区撒野，在新单位狼骑士的辅助下轻松拆掉路口打探视野的农场，不过碍于剑塔太多，不敢下手，绕了圈奔赴到人族主基地。当时的人族部队不堪一击，只得躲进箭塔堆里做祈祷。一群皮厚的耍死的蛮子顶风作案砸起兵营来，大法师牙关一咬冲了出去“朕和你们拼了！”然后第一个镜头，他被撒了两个网，第二个镜头，大法师周围出现很多兽人抱住他的马腿，他只得无声吞泪掏回城。

破屋偏遇连夜雨，由于放箭塔时太随意，训练完毕的山大王被卡在箭塔堆，回城后左右无事的大法师率兵拆起箭塔，遭到远处兽人的一致嘲笑。双方交战期间狮鹫笼疯狂的暴龙鹰骑士，当山丘行动自由后，一个飞锤子砸晕一个兽人，然后龙鹰骑士飞过去收命。当时人族兵营已经被打到弱血，FarSeer 果断让大部队的撤退，并操控牛头人酋长一个震荡波搞垮了兵营。

此时，兽人的堡垒已然完成，家里三座兽栏一座灵魂归宿（升级巫医的技能）；人族基地也耸立着三座狮鹫笼。空军之战一触即发……牛头人酋长带兵撤退到泉水旁休息，剑圣则潜行在人族部队中，见大法师一行赶往地图 7 点位置的副矿区，立刻紧随其后，牛头人酋长那边自然也心领神会带着兄弟赶了过来。剑圣知道此行人族凶多吉少，瞅准大法师的马屁股砍了下去，此时山丘敏捷的一转身一飞锤，龙鹰齐射，居然把虚弱的剑圣直接打趴。可后方牛头人的蹄声由远及近气势汹汹，人族只得回撤，临逃前还被网下一只龙鹰，死出公鸡般的惨叫。更让人族心如刀绞的是，剑圣有复活十字架，人族还没逃远就听得他的公鸭嗓：“嘿嘿嘿～把我的皮箱拿来……”

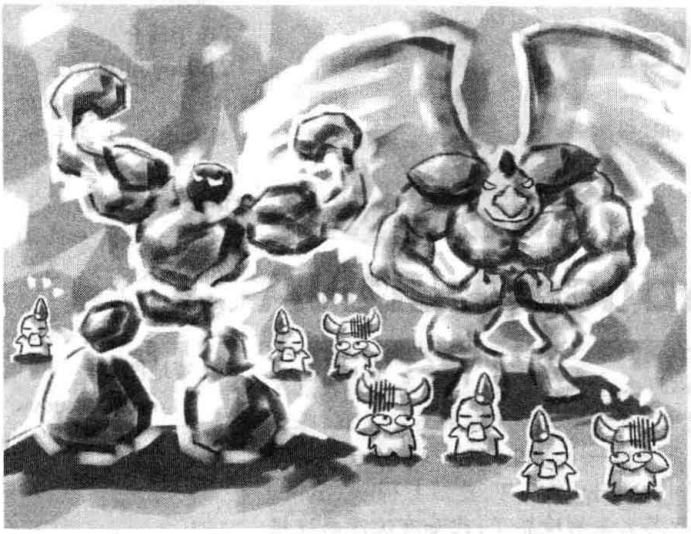
虽然人族刚才很没面子，但初具规的空军还是让兽人捏了把冷汗，狼骑看来是靠不住的了，FarSeer 开始三个兽栏点点点狂造蝙蝠。剑圣复活后继续隐身，先到商店买了瓶小无敌，然后再度混迹与正在群体恢复的人族部队中间。人族很快倾巢而出，摸佛近点的商店，这一切剑圣看在眼里，不远处的牛头人酋长也明在心里。带着一群凶手前来 creepjack。这次没了宝物的庇护，剑圣收敛了许多，等到人族完全跟 NPC 交战时，才现身耍刀。此时奔腾的兽人部队也尘烟滚滚地冲来，腹背受敌，大法师回城避难。剩下的肥肉兽人欣然笑纳，得到死亡之书经验之书各一册。

之后场上的局势缓和下来。Farseer 无意与人族海量的空军碰面，回家补给。而 Myth 则做出了无比英明的决定。所有部队直杀 3 点位置主矿，几个民兵尾随其后，迅速清理扩张。在 3 点位置 Myth 接连放下了 6 座箭塔，然后全体下坡 MF 商店，得到治疗图腾。补给完毕的兽人带着半队步兵，一队蝙蝠，几个大师级的巫医先料理了神庙右上的野怪，之后很快在商店附近找到正在享受图腾补给生命的人族部队，面对黑压压的一片蝙蝠，大法师不甘硬碰，又一次使用回城卷轴。万幸的是，3 点位置的扩张计划依然有条不紊的进行，Farseer 完全没有料得这一着。

人族回城后开始席卷 6 点位置的矿区，在剑圣的跟踪下兽人一路南下，准备杀人族个措手不及。敌明我暗，战争自然会打得特别漂亮：兽人逼近后，牛头人酋长先用复制权杖搞了三只假蝙蝠冲锋在前，而真的空军赶死对则在幻象的掩护下蜂拥而爆，漫天的龙鹰还没搞懂状况就跟蝙蝠们同归于尽了。人族几乎没有地面部队，在斧头兵的包夹下大法师面如死灰，回城。这一仗兽人打得有勇有谋，让 Myth 倒吸一口凉气，但夕日的王者岂可轻易言败！Myth 深呼吸了口气，打算从零开始----无论是游戏还是生活，这都是可以的，只要你还有勇气。

人族兵力无几，但经济尤存。Myth 以最快的速度组织出了又一波空军。Farseer 此时准备转型，造了少许蝙蝠后开始生产狂暴巨魔战士。人族出山后清理了左下半岛矿与 6 点附近的地精实验室。而兽人在带着巫医死处擦侦察棒的同时，也在右上半岛矿扩张……在人族摸佛地精实验室时，视野颇多的兽人自然不会轻易罢休，刚 MF 完实验室的人

有勇有谋



虎口求生

族部队立刻迎来了新的战斗，由于兽族的蝙蝠数量不多，虽然悉数自爆，但龙鹰骑士还是剩得半队，把脆弱的巫医和稀少的巨魔狂战士打得满地找牙。但陆地方面人族就吃亏许多，山丘皮厚尚能硬撑，大法师被一群斧头兵围着砍就没得撑了，濒死时大法回城----效益好的公司总是能大把的报销车费，有钱就是能痛快。

回城的人族见龙鹰够量了，开始出产终极兵种狮鹫。兽人也继续转型，兽栏训练 kedo 兽，兵营造狂战士，灵魂归宿爆巫医，试图打造一只完美的反空精英部队。从零开始的 Myth 似乎特别冷静，一边派民兵去左下半岛矿扩张，一边摸佛了地图上方的地精实验室，并购买飞艇 MF 左上岛矿！

嗅觉过人的 Farseer 让剑圣很快逮住了试图在左下半岛矿扩张的民兵，在闪电之球的作用下，剑圣砍一个粘一个，无人生还。牛头人酋长则带着斧头兵（kedo 狂战士蝙蝠巫医依然搁置家里）冲进人族主基地，斧头兵们率先推倒了外围的一座狮鹫笼，而剑圣与牛头人汇合后冲进了人族基地深处，挑战箭塔。人族的基地素来有易进难出的风格，可这次两位大大都装备了闪电之球，就算所有农民都叫张飞也只敢乖乖地继续采矿。外围的斧头兵打家劫舍，内部的英雄则疯狂拆塔，饶那人族基地有三只狮鹫，也只能躲得越远越好。岛矿上跟花岗岩傀儡死磕的人族终于拿到了宝物恶魔雕像，然后立刻回城。剑圣好汉不吃眼前亏，也念出了回城。当双方擦之交臂 Farseer 才想起外围的斧头兵没被带走，这可乐坏了人族，狮鹫龙鹰赶投胎似得跟着斧头兵追，能杀几个杀几个。

兽人回家后兄弟相认，帮派会合，搞得跟过年一样。Myth 攻打下左上岛矿后让飞艇运农民过去霸矿，紧接着所有部队南下----打岛矿很上瘾的！在人族部队登陆右下角矿区摸佛时，3 点位置的矿区终于被发现了。兽族部队兵强 kedo 壮，杀得翻天覆地。不过同样强盛的人族在搞定岛矿后回城救援：Myth 已经毫无畏惧了……

此篇战报最华丽的高潮上演了：回城后人族阵型极佳，龙鹰排前狮鹫在后，当所有蝙蝠撞向龙鹰后，人族的部队瞬间清秀了许多，Myth 几乎就只剩下半队狮鹫了。可这并不影响他致霸的雄心！所谓一将功成万骨枯就是这个道理。兽人的部队有 3 头 kedo，小群巫医和一群狂战士，按理说这些部队在配闪电之球的双英雄支持下杀几只狮鹫是绰绰有余的事，可别忘了 Myth 是摸佛过岛矿的男人，他扔下了一只毁灭守卫（就是深渊领主的六级绝学），兽人部队的身形当即矮了半截！可 Myth 觉得不够残忍，又扔了一只刚打出的岩石守卫（就是恐惧魔王的六级绝学），兽人部队当即连影子都没得剩了！狮鹫有了两个巨人撑腰，瞬间搞死了 6 级的牛头人酋长等着看复活神术，然后把无比渺小的兽人陆军杀得横尸荒野，牛头人酋长复活后赶紧掏出了回城保命。大胜后的人族积郁一扫，心头大畅，逆时钟的方向一路拆起兽人的基地来，有了两个大块头当盾，拆起箭塔就跟玩儿似的。人族一路拆到了兽族主基地，新的狮鹫也源源不断的飞向大部队。残败后的兽族只剩两个光杆英雄，坐着飞艇到处欺负人族的农民，家里闷声憋蝙蝠。当人族拆到兽人基地时，蝙蝠们唰的飞过去进行恐怖行为艺术。天空本有很多鸟，待硝烟散尽后，却繁华依稀。大法师看得心潮澎湃诗意大发，扯着马鬃吟道：完鸟，完鸟，木有鸟。好湿，好湿……双方几乎都只有两个高等级的英雄，兽人两个超能打，可比起 6 级大法师的传送阵来说，只是屠龙刀跟火箭炮的关系。人族到处散播农民开矿，有了传送的支持，双方的经济差距越拉越开，当人族培育出新一波的狮鹫龙鹰时，Farseer 绝望地看着大法师头上无数的浮云，不战鸡鸡。

BUDDY 合战报综评论

浪朴素的说这场比赛就是好看。相信大家浪容易理解人族赢在哪里，鉴于篇幅有限，与其千篇一律的跟大家评论比赛脉络，倒不如跟大家讲个有趣的战术权做结尾好了。有个叫大眼蛙的朋友告诉我：2v2 的时候，兽人精灵配，兽人尽量出善于攻城的兵种，精灵出大量女猎手。当兵力强盛后在夜晚同时虚张声势地进攻某一家，先迅速解决掉那家人的商店，然后让早有准备的女猎手分布到出口（流行的地图通常就 2 个）处隐身。发现被攻城的对手几乎都会同时回城救援。这时兽族立刻回城买加速卷去灭另一家敌人，隐身的女猎手就把两家敌军全部困住鸟……^_^Ⅲ

fastKaefer VS AbuseyouDNA

『选手简介』
AbuseyouDNA:aka Grubby,一位54级的兽人选手,心灵手巧,面目可爱。
fastKaefer:aka a-L.MSI.Kaefer,一位41级的亡灵选手,在欧洲战网颇有名气。

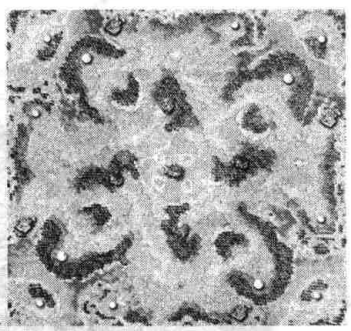
『比赛地图』TwistedMeadows

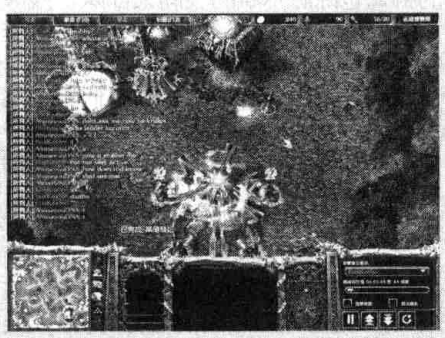
『比赛版本』1.18

我在峨眉过得挺滋润,那里的一条街有世界上最好吃的酱肉丝,有世界上最好吃的甜皮鸭,有世界上最好吃的小笼包。感慨起这些来是由于这三种我最啥的食物在成都的味道都不咋滴~特别是某天我点了一笼小包,第一口没咬到馅,第二口又咬过了,我悲愤的瞪了一眼老板,发现她正幸灾乐祸地瞧着我,眼神中仿佛喷射出六个火焰大字"此处离馅三公里"。写到这里我就气,先嗯嗯一个再回来……好了,我们谈到哪里了?哦,讲到这场战报之经典了?话说AbuseyouDNA就是传说中Grubby的马甲,竟然打得跟Grubby一样赞!很多魔兽圈子里的人都在说,Grubby已经达到那种怎么打怎么赢的境界了,比如有次漫画战报里他首发青蛙男,次发深渊领主和地精修补匠暴白牛屠死人族的画面至尽鲜活于偶的脑海。而此番他又将带给我们什么惊喜呢?且看。

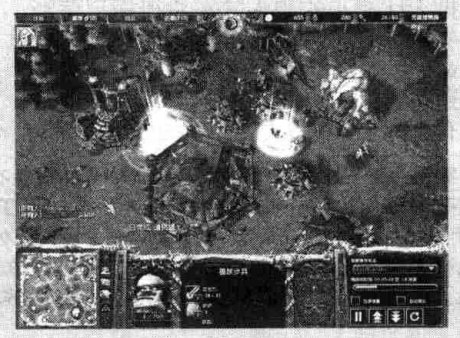
——世界上最瓦的战报开场白!

gg/gl,比赛开始。兽人出现在地图右上,亡灵出现在地图右下;亡灵的开局顺序为地穴-通灵塔-黑暗祭坛-商店-通灵塔,首发死骑——这也许和Kaefer之前打的10局比赛或者将要打的10局比赛完全相同。而Grubby就十分洒脱,啪,放下一地洞,又啪,放下一兵营,再啪,放下一祭坛,这完全是召唤中立英雄的开局方式,兽人居然可以不鸟先知和剑圣,那他想怎样?结果第一个咕噜兵出现后,直奔酒馆处叫出了深渊领主,加分!**●魔兽小贴士:前期选择适当的参照物,很多新手玩家热衷于第几个农民造叉叉,第几个农民造圈圈的问题,其实若我们仔细观察会发现很多简单的规律:比如中立开局时当第一个空间型建筑(月井/地洞/通灵塔*这些建筑要在第一时间做下,人类的农场不在此范畴)刚竣工后立刻放祭坛,就可以在酒馆英雄冷却时间到点时刚好雇佣;又如在祭坛刚竣工时放下商店,这样英雄训练完毕后就刚好可以买到物品,又如亡灵的小狗砍倒第一棵树时,若你之前已放下了祭坛/通灵塔/地穴,那么刚好可以让那小狗去探路,而你所积累的木材不多不少是80,够你放下商店和另一座通灵塔。这类参照物还很多,细心的你多观察录象就一定可以学到更多。**(舔神乱入:大家可以在图上看到两个人都在不停的废话,互相牺牲APM换对手的APM,此招可有一笔,正是当初武当派以命相搏的绝招——天地同寿。)


【地图:TwistedMeadows】



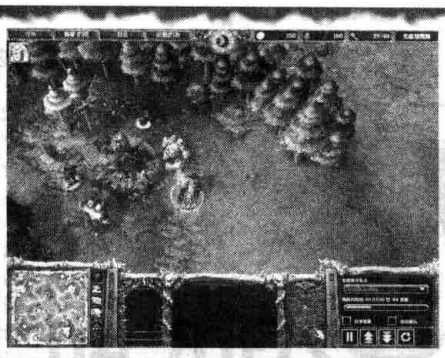
深渊领主赶回基地时已经拥有两个咕噜兵,立刻荡平了门口两个小豺狼,当死骑找上兽人部队时,深渊领主身旁已簇拥了三个咕噜兵。Grubby让深渊领主和一个咕噜兵追杀死骑,而另外两个咕噜兵则找上亡灵基地门前的小豺狼,唰唰砍翻,夺走经验。之后深渊领主继续和一咕噜兵勇士三陪死骑,其余砍兵则北上摸佛了11点矿区前的小豺狼,这期间,其实Kaefer也想过两线操作,在采够木头后5只食尸鬼围上了左边商店的树魔首领,只是没有死骑的支援迟迟不敢动手,看着树魔的睡相空发呆。死骑本是个顾家的男人,可既然是男人,就难免有血性,被三陪急了终于把持不住恼羞成怒,不断用死亡大便扔起那欺人太甚的咕噜兵来。这时典型的Grubby show上演了,死骑一路把咕噜兵撵回了基地,兽人基地立刻进入戒备状态,所有地洞爆满,长矛乱飞。咕噜兵勇士被大便早扔得七荤八素哭先知叫剑圣了,而死骑仍坚持尾行势不罢休,一副失去理智的面容。这时魂飞九天的咕噜兵飞叉叉地穿过了祭坛与基地的夹缝往外逃,并在那一瞬间中了寒霜一剑,剩下1滴血,而机灵的苦工立刻冒死冲上去卡在过道中间,魔法光光的死骑扔屎不能兼穿越不能,而背后则是汹涌赶来的深渊领主和无数的长矛,Kaefer只得怨恨回城。cool!(舔神乱入:当传送卷轴的蓝光出现,失去目标的兽人们开始欺负两架骷髅,一家应声而到,另一家包了个大圈终于跟着死骑比翼双飞回城避免化成经验值。)

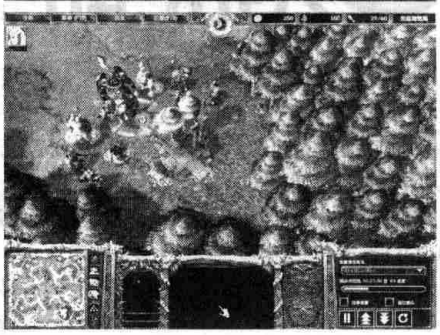


由于巫毒商店还没做,Grubby让那金刚命的咕噜兵跑到前不挨村后不着店的12点位置歇凉,深渊领主则和其他健康的砍兵摸佛地图右方的地精商店,得到魔法石一块。Kaefer深有自知之明不在执念于那个丝血的咕噜勇士,兀自跑到小狗伍处伴随他们惊险打怪(几乎全员红血),得到治疗图腾一根。**●魔兽小贴士:MF时火力的合理分配,玩魔兽的玩家几乎都有逐一消灭的思维模式,可是在用肉搏部队清理野怪时,并不容易让碰撞体积较大的单位同时攻击一个目标,所以让部队三两成群的全面杀敌是最明智的选择。**

此时双方都升至二级基地。兽人放下了兽栏,并招募了地精炼金术士为二英雄。亡灵则放下另一座地穴走天地鬼路线,祭坛训练巫妖为二英雄。深渊领主补给后只身难下三陪,很快找到正在打理基地前雇佣兵营地的亡灵部队,一个叽叽成功破坏了对手的MF计划。而地

精炼金术士则带着砍兵们抹掉了1点位置的分矿区开建分基地。肥厚的深渊领主游走在亡灵基地前叫嚣，把死骑和巫妖吼得心烦，一路把他追回了老家。而以地精炼金术士为首的魔兽币战士则疯狂打宝练级，K.O了地图11点位置的实验室——由于地精炼金术士选择了"童子尿"为技能，所以砍兵们沐浴在氨基酸的保养中越战越勇。（舔神乱入：整场战斗两人常有出奇的默契，MF常常出现对角线情况，比方此段中两人心有灵犀同时MF左右两个地精商店。）





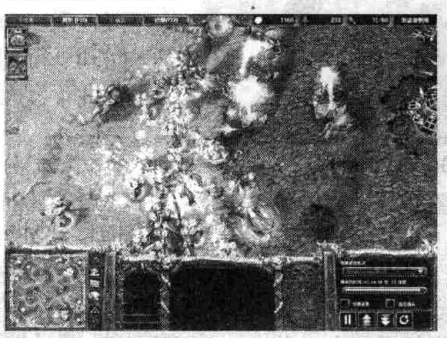
兽人基地有狼骑士把关，一朝被蛇咬十年怕井绳的死骑哪敢硬闯，悻悻的与巫妖回家秋点兵。亡灵的暴兵算是比较三维的：狂狗，蜘蛛，石像鬼，棺材，黑压压的一片巍巍壮观。在兽人一行风卷残云搞亡灵基地门口的石头人时，第一次火并上演了。

兽人部队是33级英雄，7咕噜兵2狼骑士；亡灵则是21级英雄，7小狗3蜘蛛3天鬼1棺材，部队数量远胜兽人。双方很日漫的扭作一团相互往死里整，就是那种一团灰尘里不时飞根胳膊弹颗门牙的激烈场景，虽然亡灵有魔法双杀，可那比得上两个中立英雄牛B。一个吼叫接一个酸雾炸弹，亡灵部队就攻防皆降，原本一场龙虎斗演变为一场龙猫斗，斗去斗来Kaefer就感觉不了，咋鼠标能框的单位就越变越少捏？还好Grubby有闷声发大财的中国智慧，砍得初有成效后果断回城，只挂了两个咕噜兵，其余重伤部队接受"童子尿"的洗礼。而亡灵就苍凉许多，蜘蛛死一小狗翘二天鬼全灭。最致命的是此次消耗战拉开了双方经济的差距，毕竟Grubby已是双矿的人了。

分手后大家相安无事的找NPC麻烦，Grubby先打下地图右边的雇佣兵营地，雇佣青皮一只，之后解决了11点主矿，其间不断补充咕噜兵和狼骑士（当然少不了标志性的kodo一头）。Kaefer自觉部队不占优，在黑色城堡完成后训练了恐惧魔王，试图控制对手的更让人恐惧的魔王。**●魔兽小贴士：永远别忽略了地精炼金术士虽然是肉搏英雄，可是能对空，一个酸性炸弹后piupiupiu的打空军可是巨爽的活。**

在兽人的食物达到70/70后，兽人找到了亡灵大部队，没有完全复苏的亡灵部队立刻回城，在这段休战期Kaefer组织了一帮更狠的部队，只是没会师而已。回城后食尸鬼、憎恶、蜘蛛、棺材集体联欢，共同欺压基地下方的地精实验室，而决战，就从那刻进入倒计时……

当几个狼骑士找到摸佛完毕的亡灵军团后，Grubby挥军南下，斧头直指亡灵主基！在亡灵基地左边的斜坡上鏖战开动！亡灵在坡上，兵力构成为333级的三英雄，4小狗2憎恶6蜘蛛2棺材；兽人在坡下，兵力构成为7咕噜兵5狼骑士1kodo兽1青皮；貌似势均力敌。战争爆发后身带血瓶的地精炼金术士抢先跑到斜坡上，居高临下地撒尿。深渊领主则疯狂的骂街，在高等级吼叫+酸性炸弹的作用下，亡灵部队弱不禁风，兽人们撸起膀子杀得心旷神怡，有血了就冲上前去卸器官，没血了就退到后方空地去淋尿，护甲为负的巫妖率先被斩，之后没买回城的死骑被猎网罩住，地精炼金术士没商量的一刀割头，剩下的恐惧魔王虽然一直兢兢业业地控制着深渊领主，可大势已去，剩他一人更显愁苦。恐惧魔王很快被打成原形化做千万只蝙蝠飞走～Kaefer打出了GG，胜利者：不是Kaefer。**●魔兽小贴士：地精炼金术士的治疗波，由于这个技能是范围作用并且不分敌我，所以地精炼金术士在战斗中使用时务必背对敌军面向己方部队挥洒，最适宜的用法就像Grubby那样让地精炼金术士向部队后方的空地释放，同时弱血的单位向那个方向移动。**（舔神乱入：地精炼金术士的治疗波一直被认为是个比较垃圾的治疗技能，因为他不分敌我，可是没想到在GRUBBY的手里能发挥如此效果，最后一张图上可以看到决战的惨烈，而在治疗波的扶助下亡灵的部队就这样被一点点蚕食最终让兽人获得胜利，两个中立英雄一个降攻一个补血，堪称百年好合）



BUDDY 战报综合评论

这场精致的比赛我看得有些意犹未尽，我不停在YY若斜坡之没Kaefer幸运的扛下来了，那Grubby会不会招募熊猫为第三英雄，并使出吼叫+酸性炸弹+酒雾的灭绝人性技呢？当然，这只是闲扯，我们还是仔细分析下Grubby的战略战术，任何精彩的比赛背后都有其独到的理念在支撑，战场上从来就没有过单纯的宠儿。已注我们分析比赛时都从比赛开头分析至尾，其实倒过来分析也能别有见地——利用胜利者的欢喜结局以金字塔的形式将优势层层递推下去，自然可以看出一些门道来——很明显Grubby胜在部队的强大上，"强大"是个相对的词，也就是说Grubby胜在亡灵的弱小上，这个"强"或"弱"由两个因素造成，一是部队数量，二是部队的质量；数量单纯的由经济决定，这可以解释Grubby为什么早早扩张这一战略；而质量上的差距除了先天的平衡性外，人为的控制也弥足重要，升级（部队／英雄），物品，技能，阵型，兵种，光环等等等等都关系着质量这一环节，而此场比赛Grubby选择深渊领主和地精炼金术士为英雄，其最核心的作用就是控制双方部队的质量差，谈到这里想必大家也发现这两个中立英雄的技能属性了吧，治疗波可以提高己方部队的质量／相反，吼叫和酸性炸弹可以削弱敌方部队的质量。综合起来，通过拉开双方部队的实力，Grubby轻松取得胜利。这场哗众取宠的录象也被抽丝拨茧得裸露出了珍贵的作战理念：如何造就优势，拉开差距？不妨从战斗的最后画面开始，当你想象出丰富的战斗画面之后从中盘算出冲突时最优的比赛场景，然后成金字塔的层层落实下去，最终将得到一个细腻的战略战术出来，而这答案是否五彩缤纷，就考验读者你的想象和逻辑了，goodluck。

最后，出于笔者那颗赤诚的童心和字数不够的困扰，特将个人心目中四族最拉风的"质量系"英雄组合列举出来，权作大家上课开小差下课摆聊斋的谈资。精灵：月女主修强击光环／守望走魔攻路线，这两位打女组合起来真是一个S一个M啊～亡灵：死骑不用说练邪恶光环／恐惧魔王也不用说练吸血光环／巫妖要点花哨钻研冰甲，这是为肉搏型亡灵准备的强势效果～兽人：牛头人的耐久光环少不了／青蛙男的治疗波也加紧练，这是走白牛巨魔战术的最佳搭配～剩下的人族：大法师的辉煌光环红到不行谁敢冷落／奶妈的专注光环下岗再创业照样大放异彩，近期有录象为证的科技狂奔流，[骑士／牧师／迫击炮]组合就是此搭配的最大受益人。OK，奇迹无处不在，我只是抛砖引玉起个零头，剩下的幻想接龙，就交给你们了，铭记！我们的智慧是无穷滴！

漫画战报 WARCRAFT THE FROZEN THRONE

HanfY_aTTaX VS 2Gr8_4u

文:BUDDY/ 图:一跃猫

『选手简介』

anfY_aTTaX：欧洲52级的精灵玩家，胜率保持在70%以上，此场比赛折射出他无比刚强的斗志。

2Gr8_4u：欧洲46级的兽人玩家，打法迅猛，面目狰狞，战术风格走时新的丧心病狂路线。

『比赛地图』GnollWood

『比赛版本』1.18

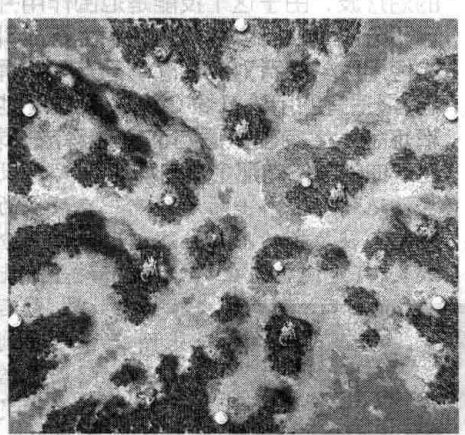
猫猫是个很努力的女孩，在我和舔神的调教下插图功力突飞猛进，(舔神乱入：毒打猫本来就是我的强项。)特别最近闭关修炼一段时间后漫画技巧更上层楼。在此隆重表扬，颁发BUDDY长途飞吻三个！啵儿啵儿吱吱~

舔神是个很努力的编辑，晚上经常邀我同游浩方。他百无禁忌，战术怎么冷门怎么打，赢了就欢天喜地，输了就哭天抢地，于快意恩仇间创新战术流派无数。在此隆重表扬，颁发BUDDY亲笔题词匾额一具“顺我者昌，逆我者亡！”

小巴是个很努力的作者，专心认真。将最炙手可热的『Replay』添麻油加陈醋放小葱涂芥末喷鸡精洒香菜地奉送给大家，大家阅读战报时的会心一笑是他最无上的荣耀。在此隆重表扬，颁发BUDDY梦中的稿费标准终身：一字千金。

猫猫，舔神，我，我们一直在努力——漫画战报的未来必将莹光盛彩。为此，特放出“毒”家八卦炒做造势：猫猫的真人照片终于沦落到小巴手里，欲购从速，价格面议。

接下来，简短介绍下本期录象，四个字：地·精·凶·猛！



【地图：GnollWood】

精灵出生在地图6点位置；兽人出生在地图4点位置。精灵中立开局，战争古树－月井－祭坛－月井；兽人常规开局，祭坛－地洞－兵营－地洞。八字探路的小精灵很快找到邻居兽人，游走一下后潜伏在兽人下方的酒馆附近，并在祭坛竣工后叫出了地精修补匠。

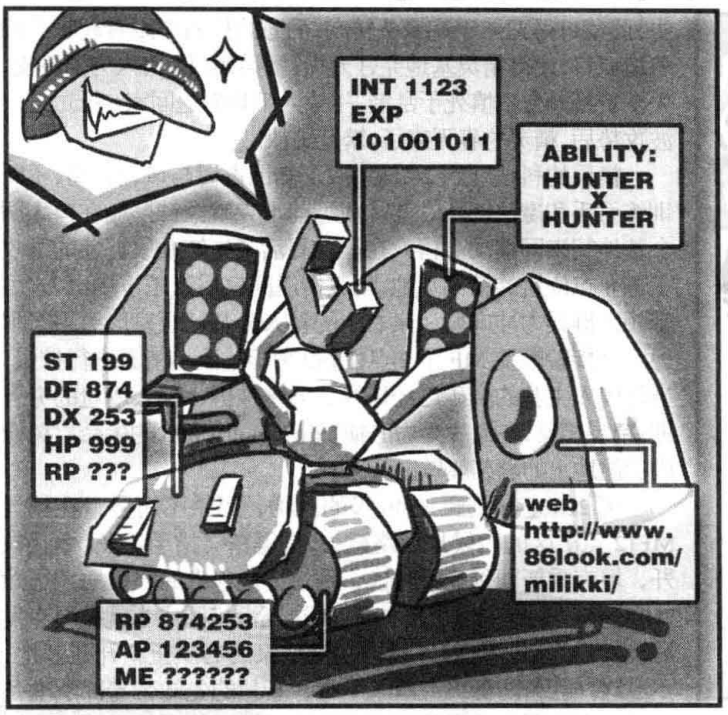
2Gr8_4u是个很有经验的老手，当先知出现后立刻带刀斧手到基地下方的酒馆巡查，找到之前探路的小精灵，逼迫它殉族。地精修补匠与三个弓手会合后利用口袋工厂轻松解决掉基地前方的豺狼仨，之后带着小精灵赶赴8点位置扩张，家里则放下猎手大厅，准备训练女猎手。在口袋工厂的帮助下，地精修补匠与五个弓手顺利歼灭石头傀儡，得到大血一瓶。小精灵开始种树。

GnollWood这图的性质决定了前期的抢宝剧情，先知带着狼直奔地图下方的地精商店，召狼干掉左边的豺狼刺客拣宝(岗哨守卫)离开，在地图中央的魔法泉旁放下一根守卫后先知来到地图右方的地精商店，让狼与三个刀斧手轻松料理完那里的野怪，得到紫色药剂一瓶，之后让刀斧手向西南方移动寻找精灵的足迹，自己则御狼抢杀地图左方的地精商店，又得到紫色药剂一瓶。敏锐的战争嗅觉让刀斧手找到了8点位置发育中的生命之树，精灵扩张失败。[细节分析：大家可以发现2Gr8_4u在得到岗哨守卫后第一时间进行利用，在魔兽对战中，侦察的重要性不言而喻，无论何时都应优先执行。]

搞翻精灵分基后，兽人部队顺便清理了8点矿区前的豺狼仨；而精灵部队则由地精修补匠带领着女猎手和弓手杀向魔法之泉右上的副矿，清怪扩张。之后大部队聚集到魔法之泉准备干票大的，可先知插的岗哨守卫立刻向2Gr8_4u打了小报告，半路杀出的兽人部队把这次行动闹得不欢而散，各自回撤。

基地方面，精灵主基地升级完毕，放下知识古树与风之古树各一，并重新于8点位置扩张。兽人要塞完成，2Gr8_4u训练了牛头人酋长，并双兵营量产投石车预谋塔爆。趁兽族回家点兵的空挡，地精修补匠带着手下回到魔法之泉，几下搞定蜉蝣与豺狼，获得法师长袍(舔神乱入：地精修补匠师虽然很暴力，但是他是智力英雄！)，之后HanfY_aTTaX把摸佛目标锁定在12点位置的矿区——地精战术最关键的两点就是等级与经济。

此时战争爆发。三个苦工在精灵基地前做下箭塔，三辆投石车后方压阵(本来四辆，一辆卡在兵营与树木间动弹不能，2Gr8_4u呕血数升)，先知酋长耀武扬威，刀斧勇士见人就砍，北上的精灵部队立刻回城。遗憾的是由于行军阵型过长，



地精修补匠与女猎手率先回家，机动性慢的弓手只得徒步跋涉。面对投石车的火力女猎手只能退避三舍，一个地精修补匠又难当大任，草草扔了个口袋工厂堵路延缓兽人的冲击速度。3级的先知和1级的牛头人酋长利用WC连杀很快冲散了精灵的兵力。精灵部队且战且退，与兽人英雄带领的刀斧手顽强搏命，基地则暴露在箭塔和投石车的火力下，无暇救援。双方英雄残酷的交换了经验值，兽人尚有箭塔坐镇，投石车帮凶，遂两个英雄春风满面，目送光杆的地精修补匠黯然逃命——精灵主基地宣告洗白。【漫画一】

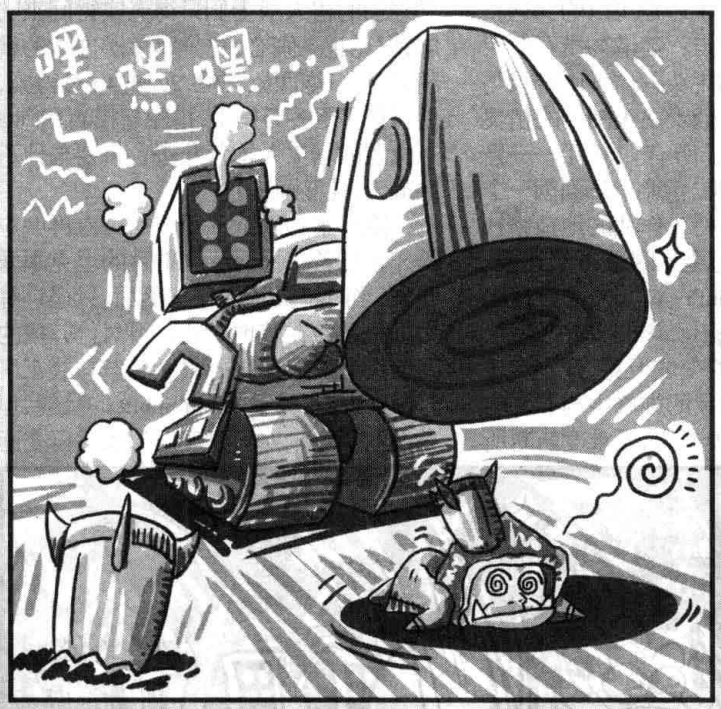
当然，故事不会结束。忍辱负重的地精修补匠只身潜入兽人基地，扔一个口袋工厂在金矿前，把苦工们全逼进地洞，这时人工地精的用途便出现了，它们的攻击力不高，可死亡时会自爆，2级人工地精的自爆伤害高达60，地洞就在敲敲爆爆的过程中冒起青烟，先知自然不会袖手旁观，回家放狼驱赶，在2Gr8_4u眼里，这不过是对手的垂死挣扎。可他目前还不知道，精灵在魔法泉右上的基地早在运做，并在主基地崩塌前科技尤在的时候放下了知识古树和风之古树。

兽人搞定精灵主基地后，大部队赶赴8点位置的矿区，找到精灵第二个分矿，让投石车BoomBoom砸烂，HanfY_aTTaX机灵的让一个小精灵把投石车勾引到远处，并立刻重新放下分基地——前期双矿的运做为精灵积攒了大笔资金。地精修补匠照例来来回回的在兽人基地外围扔口袋工厂，弄得兽人苦工无心采金，频频进洞。

很快兽人还是找到了魔法泉右上方的精灵基地，2Gr8_4u故技重施让苦工依偎着树林放塔，投石车远程炮轰，英雄与兵在前堵杀。此招成效斐然，这片分基地眼看又要被无情抹去。还好短暂的和平时期让HanfY_aTTaX打造了一小群树妖/风德/弓手的混合部队，虽然无法跟兽人正面冲突，但在远处杀些站位靠前的刀斧手还是可以的。这一役成了比赛的转折点：箭塔与投石车专心轰杀建筑，先知牛头人酋长则带兵与精灵单位撕杀，有仙女之火辅助的精灵部队勉强齐射掉了所有刀斧手——当然，自己也深受重创。混乱的场面因一个镜头而变得隽永，持久作战的地精修补匠杀掉了一个苦工，金光四溢，6级达成。【漫画二】这下HanfY_aTTaX的心情终于开朗起来，他毫不心疼的放弃了魔法泉旁的基地，帅气的变成坦克，开到夕日的主基地，在小精灵的维修中与罪恶的箭塔硬拼，四下锤爆一座，无难度斩断所有箭塔，并在6点位置重新扩张。[细节分析：战火纷飞中的扩张，一个地方偷矿被发现了叫败露，多个地方偷矿被发现了就叫以矿养矿，后者的优势在于能延长比赛寿命，而战局往往因为寿命的延长而发生质的改善，比如，这让你的英雄有机会达到某个变态的级别]

这时2Gr8_4u有点发蒙，完全不知道该拿坦克怎么办？一个口袋工厂，几下至刚至猛的铁锤，兽人的地洞就顺从的裂开！关键在于这大器晚成的铁家伙还不吃魔法，能打又能逃，先知开始咬牙切齿的抱怨："我恨星际争霸！"说归说，毕竟坦克分身乏术，骚扰与防守无法兼顾，趁坦克维修期间，先知一行席卷了6点位置的矿区，砸烂开溜，尽显流氓本色。可坦克耍起流氓来更不要脸，HanfY_aTTaX为坦克配备了小无敌，速度靴，传送杖，他本身能喝又能修，全完成了金刚不坏之身。开到兽人基地扔个工厂做掩护，然后敲烂一商店后喜滋滋的远去，显然他预感到兽人在箭塔的呵护下霸占了魔法泉右上的矿区，这个猜测之bingo！兽人自然不会浪费箭塔资源，顺理成章的鸠占雀巢，可坦克不管这么多，扛着锤子咚咚咚地报仇，新开张的兽人大厅还没捞到什么油水就被搞得乌烟瘴气，雄心万丈准备一马平川的兽人战士们只得老实得回来防守，坦克也不闹心，充分发挥游击战的精髓，东打一炮西放一枪，2Gr8_4u气得紧，便召集了更多刀斧手，搭配起投石车向8点位置的精灵大本营开去，誓要与他不共戴天。【漫画三】

跑得了和尚跑不了庙的寓言再度应验，正把苦工撵得鸡飞狗跳的坦克乖乖回城，当时精灵基地科技落后，只得训练大量弓手藏在基地深处，可对付莽撞的刀斧头手正是that it is！坦克与口袋工厂封锁好入口，弓手就biubiubiu的乱射，坦克没血了立刻变回原形，喝水后再变回



去，此仗打得刀斧手们晕头转向，后方的投石车跟着起哄光瞄着坦克打，使得精灵基地完好无损，暴兵如旧。兽人力渐不支，先知更是一个不慎死于乱箭，牛头人带兵撤退回家。抵过这一波攻势后，精灵的春天来了，繁花绽放。

精灵的科技升到2级后，放下知识古树与风之古树，不断训练弓手和魔法部队。部队成型前坦克就像钟摆般在兽人两个基地间来回移动。兽人在酒馆复活了先知并象征性的进攻了下8点位置的精灵基地，坦克传送回家后镇压下局面，之后带领大群兵力冲向魔法泉右上的兽人分基切豆腐般夷平了那里。紧接着顺便MF了2点位置的矿区，让小精灵进行扩张。当时兽人主基的金矿已经爆掉，分基被拆，陷入尴尬的穷苦期；精灵相反，在大片兵力的掩护下GnollWood的生命之树像雨后湿地上的蘑菇般冒出头来。

可2Gr8_4u到底是46级的人物，可杀不可辱，在精灵MF12点矿区的时候从后路截去，打得精灵措手不及，全兵被歼，坦克重新回到流氓时代，到处寻找兽人的建筑捶。虽然2Gr8_4u悄悄在6点位置扩张，不过还没捞回成本就被坦克发现，没商量的打爆，兽人只得在魔法泉的右上重新开建基地，不过这样苦苦防御终究落了下乘，智慧的先知带着部队准备扫荡8点位置的精灵基地，遗憾的是他低估了精灵的再生能力，当发现一大群混合部队安静的等着他们后，兽人部队识趣的离开。

随着等级的攀升，坦克的威力也愈加威猛，地洞箭塔在他的眼里皆是废材，6级的先知按耐不住心头的怒火，到精灵家放地震报复，可传送回家的坦克几耳光就把他打得落荒而逃。【漫画四】整个后期完全成了精灵的天下，有钱有兵有招，内外兼修，横行霸道，兽人在北方做着最后的困守。终于，HanfY_aTTaX像玩腻耗子的猫，打算将对手吃进肚里了，他在基地里鼓捣了下，开始训练熊和奇美拉。有了返老还童和战争咆哮，坦克完全升华为塞亚人第三代，无论地洞还是箭塔都是三击搞定，看得我双眼放光。地精就是非同寻常的酷啊！

地图有够大，所有兽人还可以让苦工四处放大厅遮遮掩掩，可这哪是长久之计，被精灵部队挨个铲除，先知更是在一次反强暴中未遂，被坦克，不，被10级的塞亚人第三代一个导弹阵击中晕厥，就再也没醒过来了。【漫画五】牛头人酋长也被搞死过，可他6级，还能活过来被再搞死一起，寡寡郁欢，HanfY_aTTaX终于笑得露出了门牙，淫荡地问询问对手地洞还藏在些什么地方，2Gr8_4u不堪羞辱，退出比赛，胜利者：头文字H君！

BUDDY 战报综合评论

前些日子有读者拜访拜访编辑部，共进日光午餐后自然一起相亲相爱的搓魔兽，他亡灵，我精灵。秉持着一个战报作者的与众不同，我召唤了地精炼金术士——舔神立刻崇拜的在我背后跳草裙舞励志，景色壮观。一开始我打得诗意飘摇，可舔就在我背后不断的教唆："炼金！我们要金子！"于是一场典雅清新的比赛最终流于铜臭，我不断把对手的憎恶换成金子补贴家用，等对手敲出GG后已被腐朽思想洗脑的我开始与糜烂的胖子异口同声地高呼"炼金最高！""炼金无敌！""我们地精有力量！"等反小资口号，气焰极其嚣张。遭到编辑部同仁的一致鄙视，但过后的回味突然发觉，酒馆的地精英雄果真旷世好男儿，能打能扛。修补匠可用口袋工厂轻松摸佛，6级后成为BUG；炼金术士在酸性炸弹和化学狂暴的支持下永远光芒万丈，而最令人心仪的是他们打起来别有风情魅力十足，推荐大家今后多多使用，相信地精风暴将席卷未来的三个月！此场比赛观赏度较高，大家可在CB论坛魔兽区找到下载，goodluck。

漫画战报

WARCRAFT III FROZEN THRONE

4K_ToD Vs CAnTChAT

文:BUDDY/ 图:一跃猫

『选手简介』

4K_ToD：来自法国的人族选手，身经百战，实力拔尖，曾在韩国战场与高丽菜浴血奋战。

CAnTChAT：神样的ID只应属于过去，而新的英雄正剑拔弩张，觉醒的疯蛙又跳跃了起来。

『比赛地图』GnollWood

『比赛版本』1.18

【八个卦先】很多读者都对竞技版责任编辑舔神的魔兽水平抱有浓厚的兴趣，他真是传说中15的APM吗？他真的具有蹂躏来访读者然后涂其蛋糕的实力吗？他真的是传说中浩方上意识怪招流之典范吗？相信在接下来的爆料时间里大家可以看出一些端倪：凌晨十二点，舔胖腆着肚皮溜到我的巢穴看我玩魔兽。我问他有上过BN么，他青涩的摇了摇头，我一听赶紧把他死按在我电脑前不放："作为一个竞技编辑，没上过战网怎么成?!给我打!"他一想这是我的帐号，便战战兢兢地接下鼠标键盘。处女BN战遇上一个25级的人族，舔胖是破罐子破摔，随机到精灵。根据我们巢穴一贯的风格，他准备雇佣中立英雄，可惜颤抖的手错点了naga，他也毫不在意将错就错顺水推舟，比赛开始不到10分钟他的永恒之树就被别人用隐身小炮群轰倒。那人不断"hahahaha"的羞辱舔，舔完全搞不懂状况，仍然饶有兴致的到处摸佛，随手开矿，其间被敌人轰爆分基无数，但在不断的冲突中naga和熊猫硬是升到6级，大闹敌人分基地，最终敌人离奇的死于舔胖毫无科技可言的英雄弓手阵。比赛结束后舔胖兴奋都说精灵滥矿流就是好用，以后就只用这个战术，然后笑歪歪的爽了一夜。也许对手认定第一次突袭得手后舔神的心理已经崩溃，可对于只把竞技当游戏的舔胖，这只是个花絮而已，一边掉以轻心，一边心平气和，结果自然造就了大众的错愕。坐在舔旁边的我只是见他简单的MF，开矿，A敌人基地，然后获胜。也许，"我不在乎"也是一种奇妙的战术。大千世界，无迹可寻，那场比赛，舔的APM是19。

PS:此次战报大换装，用详尽的[细节分析]穿插在战报之中，取代了传统的战报综合评论。

开局后亡灵出现在地图12点位置，人族出现在地图8点位置。Madfrog依旧采用他最擅长的小狗流开局，地穴－祭坛－地洞，一切都那么熟悉。ToD照样是传统的人族开局，大法与步兵的初期组合难以撼动。双方心有灵犀，都在第一时间探索到了对手。只是探路的农民不擅长四肢行走，被亡灵基地的小狗追上咬死。大法师登场后带着两步兵两民兵清理了基地前的小豺狼，之后将虚血的水元素毁尸灭迹。而晚生的死骑买到骷髅杖后，很快在地图左方的商店附近找到人族部队，大法与四个步兵开始驱赶死骑。此时ToD进行了一次漂亮的反三陪：把死骑赶到树林转角处后，人族部队立刻反向跑上地图左边的地精商店高地，落后的一个步兵则径直往地图下方的地精商店移动，死骑回头追踪时自然冲着那个步兵而去，使得Tod有足够的时间打下地图左边的地精商店，获得闪电权杖一根。当死骑重新跟上人族时，只能继续无所事事。[细节分析：对于三陪英雄的处理，骚扰的实质仅仅是[破坏]而已，三陪英雄绝不会与你正面交锋，因为健康的生命是保证三陪的前提。所以控制好他的走位便化解了你的危机，我们可以看到ToD分出一个步兵或者水元素专门盯死骑，自己则在游走中伺机MF。]

在死骑骚扰的同时，采集到足够木材后的小狗担当起了双线MF的重任，八只小狗围杀了地图上方的地精商店，接着是地图右方的地精商店。不过在死骑与人族部队的纠缠中并没有机会拾取上方地精商店前的恢复药水，被大法抢到。等人族离去后，死骑赶跑到商店前就着尸体召唤了两只骷髅，分开两路探去，而暂时摆脱掉死骑的大法师则冲到了地图中央的生命之泉处打宝，那时人族部队为大法师与五个步兵，面对蜉蝣ToD山人自有妙方。当步兵三两成群的砍杀豺狼时，大法师一个火球击中蜉蝣，将它引到生命泉的治疗范围外，然后召唤出水人与它过招，自己则退回到生命泉旁侧击，当水元素快不行时立刻召出新的水元素承受火力，另一个水元素杀回马枪，这种优秀的操作与单位分工让Tod零伤亡的打下了生命之泉，他对于NPC

习性的拿捏，可见已经化臻境。

没有抓住人族行踪的死骑在地图左方的商店购买到传送杖，传送到地图下方地精商店前的小狗群里，带领残血的它们拿下最后一个地精商店前的 NPC 据点，获得闪电权杖一根，之后让两只健康的小狗跟随自己前往人族基地踢馆，其余则撤回基地工作。[细节分析：双线操作的实质，大家谈到高手的双线操作总是口沫横飞掏心掏肺，其实双线操作的重点不在于屏幕切换与微操作的频率，那只是一种优化与简化操作的理念。在多线操作时，一定有主与次的分别，而我们通常所说到的双线操作，不过是对次线操作的一种命名，它的重要性建立在不影响主线操作的前提下，所以刚才 Madfrog 因分心摸佛而跟丢人族的行为算是一次失误的双线操作。]

来到人族基地外围后，Madfrog 让一只小狗放哨，自己与另外一只小狗冲进人族基地犯事。死骑把闪电护盾施放到小狗身上，并控制小狗移动到金矿后方，让民兵难以围殴，旋转的闪电盾很快杀掉了一个反抗的民兵。由于人族基地外围有座位置极好圣塔，所以死骑潜入的道路十分艰辛，为了给小狗加血和放闪电盾，他还是冒着不断被吸魔的威胁的硬着头皮冲上。小狗因此有机会杀掉第二个民兵，不过当时人族部队已经回防，并且二英雄山大王现身，一个飞锤将基地深处的死骑逼飞回城。[细节分析：闪电权杖的使用，大家都知道闪电权杖是江湖中最毒辣的武器之一，可在使用时却常常过于轻率。比如见敌人部队貌似拥挤，就放个在其中，之后对手将那个单位拉走甚至拖到你的部队中，便前功尽弃。遂使用此物前一定要明确个概念：攻其必救。也就是说闪电盾造成的伤害需要从敌人自救的举动中获得，因为进攻可以收放自如，而防御却无路可退，所以在选择施放目标时最佳的单位就是敌人盯准围杀而后快的单位，或者对手回城前夕的单位（以及作用己方单位靠近隐形躲命的单位）]

死骑的回城宣告着比赛前期的结束，虽然说是前期，可科技型的亡灵已经将黑色城堡升级至一半。而且刚才死骑涉险骚扰时，发现了人族在二本后放下两座师鹫笼。Madfrog 将怎么对抗将来的龙鹰骑士群呢？——他放下了另一座地穴，十分自信地爆石像鬼！

作为人族专家，Tod 自然知道在山丘出生后立即对亡灵基地进行一次压制的必要性，所以人族五个步兵在双英雄的带领下直杀地图 12 点，当时虚弱的死骑正在生命之泉旁恢复，目睹了北上讨伐的人族，无能为力。赶到亡灵基地后，有备而来山丘立刻放下两座象牙塔，树立箭塔攻势，大法师则召唤出水元素配合步兵护阵。好在此刻巫妖出世，恢复健康后的死骑也传送回基地，双方进行了第一次正面交锋。亡灵基地的静态防御体系（黑色城堡 / 蜘蛛塔）位置不错，加上巫妖不断的霜星，人族部队几乎一直处于冰冻状态，只是人类的部队组合十分强大，山丘与 3 级的水元素皆领到了闪电权杖的效果，这让倾巢而出的狗群苦不堪言，混战中亡灵死命捍卫基地的安全，不计代价强行镇压人族的地面部队，而石像鬼却在龙鹰的魔法套锁中有心无力，死得飞快；鏖战后 1 级的山丘死于重围，步兵也纷纷倒地，但他们的死换来了箭塔的成型。大法师与水元素留守在箭塔旁，残弱的小狗们退回了基地深处，将接下来的战事交给了英雄。2 个重甲的箭塔其实形式高过威力，稍微养精蓄锐后的死骑巫妖召唤出 4 具骷髅，在箭塔给基地造成损失前强行毁掉了它们，大法师被迫回撤。[细节分析：物品的合理安排，6 级的蜉蝣为大法提供了一根神秘腰带（魔防提高 33%），而战斗中低级而近战的山丘自然是敌人首要攻击的目标，所以 ToD 在进攻前将神秘腰带转交给了山丘，延长他在战场上的存活时间。]

赶跑人族后，亡灵所有部队趁热打铁攻向了西方。此时人族部队完全转型为空军，红血的死骑带领巫妖小狗只顾追杀大法，忽略了一级山丘会很快复活的事实，在生命之泉左方，亡灵围住一个落后的水元素，正准备攻击天空飞来 4 只龙鹰骑士，尚有 150+HP 的死骑没当回事，结果在热战中突然迎面飞来一把飞锤，正中鼻梁，死骑回到了祭坛。巫妖与一群小狗立刻盯上了山丘，拥上捕杀，ToD 连忙操作山丘撤退，撤退到大法师身旁时不想小狗一个调头，将大法死死围住，还把思维重心放在山丘身上的 ToD 根本没反映过来便目睹了大法的人仰马翻。之后小狗一个移位又将山丘围住，山丘很快步了大法后尘。此间龙鹰骑士一直在兢兢业业地攻击小狗，杀掉人族英雄后亡灵的小狗也损失不少，巫妖赶紧带部队逃回基地。[细节分析：腐蚀之球，通常巫妖都配备了腐蚀之球以秒杀敌人的单位，而面对人族大量空军单位时，Madfrog 将巫妖的腐蚀之球转给死骑，从而多出一道对空火力，抓住比赛每一个细节是成为高手的必要素质。]

此役双方元气大伤，人族等待英雄复活的时期由于惧怕巫妖带小狗突袭农民，开始起箭塔防御，龙鹰们则在生命之泉上恢复后四处侦测亡灵有无分基。亡灵则不断积累着石像鬼，誓与人族硬磕。死骑与大法几乎同时复活，大法带民兵与龙鹰团扑向6点位置开矿，而死骑与巫妖则携手创进空虚的人族基地魔法双杀，好在ToD早有准备，合理的基地布局给予农民充分的逃跑时间，死骑与巫妖草草杀掉两个农民便撤出基地。而6点位置，一个探路的小狗(这就是战争的敏锐性！只有经常solo才能锻炼出来）出现在人族裸裸中的分基地。Madfrog立刻带上所有天地鬼，扑杀6点。不过在此之前，一个异常耀眼的举动出现在我面前，天鬼去酒馆招募了第三个英雄，黑暗游侠。Madfrog打算用范围沉默来克制龙鹰的套锁阵！so smart!

6点位置大法放下了3座象牙塔升级成箭塔。山丘复活后与大部队回合，新的针锋相对即将拉开帷幕。在亡灵跋涉途中，人类部队与生命之泉右下角的野怪开战，这让亡灵部队轻松潜入人族分基地，那时两个箭塔竣工，另一个即将完成。亡灵部队率先解决掉未成型的箭塔，然后屠杀起农民来。人族飞快转身回救，龙鹰瞬间锁住所有的天鬼，巫妖一个爽星击中龙鹰群，然后黑暗游侠立刻沉默龙鹰们。可惜由于龙鹰的队型伸展得比较开，沉默的效用并不显著，随着小狗被山丘的蹂躏，天鬼状况的恶化，死骑依然选择了回城。

此战双方互有损伤，都不约而同的到生命之泉处补给，打了照面后双方2话不说的卯上了。由于残血的龙鹰们此次挤做一团，所以吃了记无比饱满的爽星，之后黑暗游侠沉默了龙鹰群，有仇报仇无仇打欺头的天鬼门让龙鹰们爽歪歪了。搞定人类所有龙鹰后，虚弱不堪的几只天鬼逃离了战场，亡灵剩下三英雄和两只狗，人族则是两英雄与两水元素，小狗在飞锤与水元素的伤害下血溅当场，只后三个亡灵英雄追杀起短腿的山丘，山丘连滚带爬还是没逃脱死骑的纠缠，在分基深处被堵住杀掉，剩下的大法师见状四踢并作两踢，踏踏踏踏的溜回主基地，亡灵英雄穷追不舍。[细节分析：战略与战术的分析，战略是高于战术的，比如刚才亡灵秒杀敌人英雄的战术和破坏敌人扩张的战略，自然是破坏人族战略更为重要，可惜Madfrog杀红了眼，被大法师勾引到主基后不了了之，而人族的分基地得到了宝贵的缓和时机，这让人族扩张达成。]

之后亡灵英雄用骷髅棒摸佛了生命泉左上的分矿区进行扩张，部队则由天地鬼转型为蜘蛛海——因为随着大法师等级的提升，强大的水元素逐渐抑制了亡灵空军的优势。山丘复活后与大法带领重新组织起的龙鹰群袭向亡灵分矿，等待他们的是一群蜘蛛和石像鬼，见面后龙鹰悉数被沉没，紧接着被蜘蛛网拖到地面，局势对人族极为不利，大法师立刻回城。之后大法师到地精商店购买了群防群疗，带着更多的部队到亡灵分基处血战。有了物品支持的龙鹰威力倍增。数量不多的天鬼很快落叶归根，蜘蛛也被水元素和山丘的猛攻打成肉泥，还好亡灵三个英雄够强悍，硬是一只只的解决了大部分龙鹰，鏖战末期Madfrog将火力瞄准到没有回城的5级大法师身上，柔弱的大法师不堪重负，死于纠缠。追杀过程中山丘与龙鹰一直盯着死骑打，红血的死骑在杀掉大法师后中了个飞锤，还好挺过了那三秒，赶紧喝下小血，逃跑到生命之泉处恢复，满血的山丘杀急了眼，跟着死骑跑到了生命之泉，突然发现自己是一个英雄，对方是三个，一个沉默，一个纠缠，自己还是只有逃的份，在三英雄的合力追击下死血的山丘向商店跑去，Madfrog一看就知道他想买隐形药剂，所以在他购买之前先就买了包再现之尘，意识极其到位，吞下药水的山丘见天空哗啦啦闪了一阵，不得不买到回城逃命。Madfrog的追杀过程一气呵成，让人赏心悦目。

当大法再度复活后，亡灵已经蜘蛛流转型完成，并且三个雕像跟在亡灵部队后支持。人类部队不敢正面交锋，只得地图4点位置MF，准备继续扩张得到一笔足够转型的金币。亡灵的分矿运做起来后提供了大笔资金，Madfrog重新量产起小狗，狗混合蜘蛛的组合打被拖下地的龙鹰岂不很爽？正好亡灵主基地金矿爆掉，10小狗6蜘蛛3雕像的强大部队在英雄的带领下攻向地图4点位置准备扩张，人族前脚走亡灵后脚到，之前放下的三个象牙塔被亡灵部队轻松毁掉。其实这个消息对于人族来说并不坏，若亡灵大部队出现在地图右侧，那么亡灵的分基地就正处于不设防的状态！ToD飞也似的赶到亡灵分基地，啪啪拆掉那里，Madfrog刚暴完并经济匮乏(只剩116金)，主矿分基同时洗白，瞬间由天堂跌入地狱。Madfrog不得不策划一次绝地大反攻，推向人族分基地，不成功则成仁！[细节分析：后期的经济，很多时候后期的经济间接决定了比赛的节奏，没有经济来源绝对是十分尴尬的情况，在Madfrog遭受经济重创时其实并没有想象中那么糟糕，若卖掉一些宝物，比如腐蚀之球骷髅杖等(事实上沿途经过生命泉下的分基地时还有未拾取的贵族环和敏捷鞋），可以轻松凑到一笔够在4点位置扩张的钱，那么比赛局势对Madfrog来讲绝对会好太多]

ToD的分基地在之前的一次骚扰中学会了防微杜渐，那里的箭塔叫一个多字！不过Madfrog已经顾不得那么多，尽70人口的部队疯狂冲锋起来！人族分基地几乎沦陷！而ToD此时并不惊慌，虽然他只有9只龙鹰，不过他还训练了第3个英雄圣骑士，以及，跟随圣骑士冲出主基地的大票民兵，三个英雄回合后回城到分基地抵御亡灵，而胜负则在此决出——人类回城的位置确实太棒了，或者说当时亡灵部队的阵型很糟。狗群完全冲到分基地深处和箭塔肉搏，蜘蛛以及雕像则在分基地外围，亡灵英雄处于狗与蜘蛛之间。回城到分基地外围的民兵龙鹰扑到脆弱的蜘蛛身前猛杀，调头绕过基地来救援的狗群则在半路遇见了山丘之王，一个2级震地便控制住了所有的小狗，有圣骑的治疗三个人族英雄愈战愈勇，狗群死与山丘，蜘蛛死于民兵，雕像死于龙鹰。当死骑觉察出形势不对时，已经来不及下命撤退便死于圣光与飞锤的合击，之后圣骑士炫耀得打开神圣护盾，巫妖与黑暗游侠无言以对。Madfrog就此退出比赛。GG！胜利者：4K.ToD。

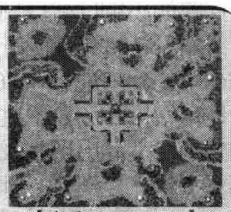
漫画战报 WARCRAFT III FROZEN THRONE

Boomtown_Revael Vs GrrGrrrGRRRAUW

文:BUDDY/ 图:一跃猫

『选手简介』
Boomtown_Revael：欧洲 47 级的兽人玩家，打法飘逸，思维灵动，Boomtown 站队最优的兽人之一。
GrrGrrrGRRRAUW：欧洲 57 级的人类玩家，aka bjarke，极富盛名的意识流选手，此场手速 120+
『比赛地图』LostTemple
『比赛版本』1.18

『礼花盛绽』去年夏天，战歌之舔神说要搞漫画战报，一开始我以为是多图无码带字幕的 style，心想虽说自己童年是个丹青圣手，但封笔已久功力尽散，便兴致寥寥。后来弄明白了是截图换漫画的形式，便和一跃猫携手鼓捣起这个新栏目来，冬去春来，风雨无阻。眨眼间四季的光阴流淌而去，漫画战报也将迎来第 20 期的年华，遂今次特用两个版隆重庆贺！并真挚地感谢舔神的创意，猫猫的努力，以及读者们的厚爱……


【地图：LostTemple】

上：梦魇之役

这是场充满裁判的比赛，当所有人 Loading 完毕人族出现在地图 6 点位置，兽族出现在地图 3 点位置。兽人的开局非常标准，祭坛－地洞－兵营－地洞，Boomtown 首发了万能的先知。人族的开局稍有变化，祭坛－农场－兵营－农场，GrrGrrrGRRRAUW 首发了红不让的大法。●魔兽小帖士：通常人类的开局都是祭坛-兵营-农场-农场，这样让祭坛和兵营竣工后有足够的空间训练单位；可在 LT 上，由于在基地前的斜坡上摆放农场对侦察十分有利，而农民从基地移动到斜坡位置会耽搁一段时间，所以让兵营的建造时间稍微延后，以避免出现空间不够的局面——高手都是“灰”常注重细节滴。

在 LT 上，是个人都知道速开分矿，这就叫常识。大法师自然带着步兵与民兵欢快地冲向副矿，行云流水般放倒 NPC 之后拿宝走人，农民则抢修箭塔不表。这里得特别提一点，在人族部队速矿前，GrrGrrrGRRRAUW 放下了伐木厂，在抵御初期的先知骚扰上，箭塔的确是不二选择。兽人方面并没有打算骚扰人类，只是先知出生后在路口放了两匹狼，八字开花的探路，奔赴 6 点位置的狼狼找到了摸佛副矿的人族，所谓无巧不成书，那时刚好有个水元素被打成死血，狼狼优雅的跑上去，轻轻挠了一抓，远方的先知就获得 42 点经验，之后狼狼轻盈地跑开，天空万里无云。●魔兽小帖士：尽管大家都知道 LT 上的人族应该迅速清理副矿，但这里还是仔细介绍下科学的清怪方式，高手请跳过；大法，步兵，民兵，水元素在 NPC 前方待命，首先让大法师冲上前攻击一次，这时所有 NPC 会瞄准大法师还手，然后让民兵步兵分两路砍杀青皮，大法师也冲到金矿处，将后方水元素移动到胖子身边。这样你的大法在承受穿刺伤害，水元素在承受胖子的普通伤害，而民兵和步兵无比安全，在水元素虚血后将之拖开继续提供火力支援，此时几乎也解决掉了所有的 NPC，其重点是，你只损失了一个水元素。

漫画一

漫画二

在 LT 上，是个人都知道开分矿，兽人也是人，所以先知在基地前的斜坡放狼去蹭了一小口水元素的经验后，爽得嗷嗷一颤，然后带着两个刀斧手与一个苦工猥亵地绕道去了地图右上方的半岛矿。经过地精商店前的石头傀儡旁时，兽人部队八面玲珑，对短视的 NPC 们猛比挑衅手势，气

漫画三

焰极其嚣张(舔神乱入:简单来说就是从地精商店 npc 前面走过并不会进入攻击范围,猴子都知道的常识)。待不羁的兽人登陆半岛矿后,先知放狼牵制住石头傀儡,刀斧手们则对着青皮们上下其斧,动脉撕裂,血花飞射。费尽一番周折,半岛矿的野怪被摆平,苦工放下兽人大厅,扩张达成。

画面回到人族分基,睿智的大法召出水人在分基前的岔口翘首期待先知的出现,可惜箭塔都快竣工,依然不见先知的丽影。拥有初期被迫害妄想症的大法师诧异之余,还是带兵冲进了神庙,杀掉了门口的小豺狼跟右下的青皮党,之后在生命之泉处邂逅了浑身血迹的先知,大法师有些如梦初醒,举杖用一个火球打醒了生命之泉旁的 NPC,然后摆好架势准备跟先知搏命。先知被泉水旁的豺狼首领用铁蛋球捶得呕心沥血,眼看身后贫血的刀斧手也有灭顶之灾,赶紧掏出回城讴歌自己的冤家路窄。【漫画一】●魔兽小帖士:若意图利用 NPC 的火力攻击对手请事先算好野怪的追击距离,在临界距离附近攻击最为科学,不然偷鸡不成蚀把米,极易成为笑柄。

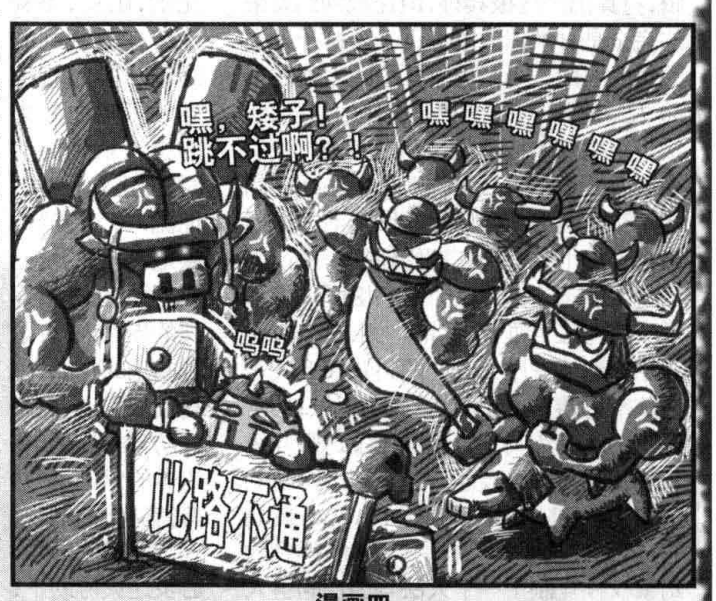
现在介绍下双方的基地情况,人族双基开局成功,却并没有立刻把经济投入到无穷的暴兵中,事实上睿智的 GrrGrrrGRRRAUW 只做了 4 个步兵,其中一个探向了兽人的领土,其他则跟着大法练级。在升级主基地过程中,人族的农民也放下了铁匠铺和另一座兵营,集中精力暴火枪是这些现象的唯一解释;兽人方面在成功偷矿的同时也马不停蹄的飙升科技并早早放下了巫毒商店,这让回城的先知一行能立刻享受医保。在要塞竣工后,一座兽栏平地而起,万象升腾。

兽人疗伤完毕后,先知带着 4 个刀斧手袭向生命之泉,与 NPC 兵戎相见。战意正酣,牛头人酋长飞叉叉地跑了过来,正巧先知升到了 3 级,赶紧夹着尾巴溜到了泉水的北方,把经验悉数让给牛头人酋长。●魔兽小帖士:在摸佛 LT 的生命之泉时由于可以利用泉水的治疗,所以只需采用"各个击破"的理念 MF,战斗会变得渐入佳境。我们可以看到 Boomtown_Revael 让普通攻击的刀斧手率先解决掉中甲的豺狼刺客与守望者,最后对付首领;其间灵活的拉走红血的单位,当牛头人酋长加入战斗后,更是势如破竹——消灭敌人火力,保存己方火力,这也是大部分 MF 的科学方式(当然,抢宝型 MF 就另外一说了)。

在兽人弄地图中间时,人族秀气的部队也开始对抗地图左下的地精商店,当时人族有 3 个步兵,一个火枪手,不过在 2 级水元素的支撑下战斗打得轻松愉快,大法师拣到复活十字章,转身熟练的扔给商店的地精,换来群疗群防卷各一。人类部队士气昂扬,长风破浪,继续进攻地图左下的半岛矿,而在生命之泉尝到甜头的兽人不甘寂寞,在双英雄的带领下攻向人族的分矿,那里,两座箭塔迎风矗立。

正当人族部队和半岛矿的蛮子们亲密肉搏时,分基的农民发现远处冲来一群领着提速卷轴的兽人,势不可当的先知啪的掷出一道连锁闪电,刀斧手门着提起凶器对着农民们疯狂解剖斧斧见肉,牛头人酋长也瞄好位置一个牛波气功搞得人族分基一片血染风采。人族咬牙干掉半岛矿的怪怪门后赶紧回城,回城给来敌的压力是莫大的,在城镇大厅上空浮现出一柱蓝光后,先知也飞快掏出了回城开溜,手下士兵则围着一座箭塔敲打,在回城前使其崩塌。●魔兽小帖士:正如文中所说,回城是驱退来的敌的好计策,可也有阴险的选手利用英雄的传送棒回到基地,以假乱真骗敌回城,其实大家可以注意看基地下方的光圈,回城的光圈很大,笼罩住了基地的边缘,而传送的圆阵则小很多,希望大家亲自在游戏中用使回城卷轴和传送棒做对比,加深印象。

此次冲突之后,人族让农民在左下的半岛矿放下了箭塔和新的分基地,而主基则两个兵营暴火枪,有了经济滋润的人族很快组织起一批拉风的矮人火枪手团体,当山丘之王出现后,人族部队挥军北上到兽人基地兴师问罪。而那时的兽人正巧在攻打基地下边的地精商店。之前不是有提到过 GrrGrrrGRRRAUW 让一个步兵探向兽人领土么,其实 GrrGrrrGRRRAUW 早就在揣测,先知开局不骚扰,非奸即盗,一定是在什么地方偷矿去了。那厚道的步兵从 3 点位置分矿一路逆时针的探索,找到 9 点位置的分矿都没发现兽人的分基,又回头奔向隐蔽的右上角半岛矿,终于发现了一群叶绿素正背着黄金 work! work! 的欢唱。【漫画二】那步兵囤积的荷尔蒙如火山般爆发,提起配剑均匀地砍在来来回回的叶绿素们身上,可惜好景不长,也正是此时先知一行刚好意图占领地精商店,Boomtown_Revael 顺手叫了两只狼上去伺候步兵,步兵被追得鸡飞狗跳,死于非命。



漫画四

在先知搞完商店回城救援前,人类的火枪群已经拆掉了正在建造的战争磨坊与一座地洞。由于人族部队有山丘和火枪群的存在,GrrGrrrGRRRAUW 并不急于回城,只是调整阵型封锁好兽人的基地外围,当先知天神般降落到地基旁时,立刻被酝酿已久的飞锤打得跟狗一样,火枪群嘣嘣齐射,先知一个抽搐倒地归西。【漫画三】这时人类部队再悠闲的掏出回

城，全军沉浸在宜人的暗爽之中无法自拔。

先知的死讯很快传遍了整个部落，兽人单位们化悲痛为力量，狼骑舞起了大刀抓起猎网，苦工放下了灵魂归宿出产萨满。为部下疗伤完毕后，购买了回城的牛头人酋长当起了全职将军，带领刀斧手与狼骑士的混合部队南下找寻人类的踪迹。那时人类意气风发，在有了牧师的助阵后跑下基地跟地精实验室的“一块腹肌郎”决斗起来，山丘富有威胁性的在食人鬼领主面前摇晃铁锤，吸引仇恨，身后的火枪手则淋漓尽致如鱼得水地扣起阴枪来，当半死的山丘得意的拣起水晶球后，发现远处兽人部队正气势汹汹地赶来。人类大惊，没组织没纪律的向基地斜坡逃去，站位靠后的山丘更是像热锅上的蚯蚓拼命地插队，可惜短腿赐予了他敏捷底下的属性，吃了提速卷轴的狼骑士大刀嚯嚯，一把猎网后发先至，把山丘死死网住，之后山丘凄惨的“啊”了一声便去见先知了。【漫画四】●魔兽小帖士：作为训练有素的兽人选手，通常在训练一个狼骑士后再升级猎网技能，这能节约出一个猎网升级时间让狼骑士赶赴战场，让猎网能更及时的出现在需要它的地方。

赶跑人类后，兽人军心大畅，收拾起地精实验室的余党，而大法在补给了部队后组织好阵型，迅速杀了杆回马枪，挤做一团的兽人部队不再有提速卷的庇佑，硬打觉得没技术含量，逃跑又不占地利，牛头人酋长果断的掏出还带着体温的回城卷轴……

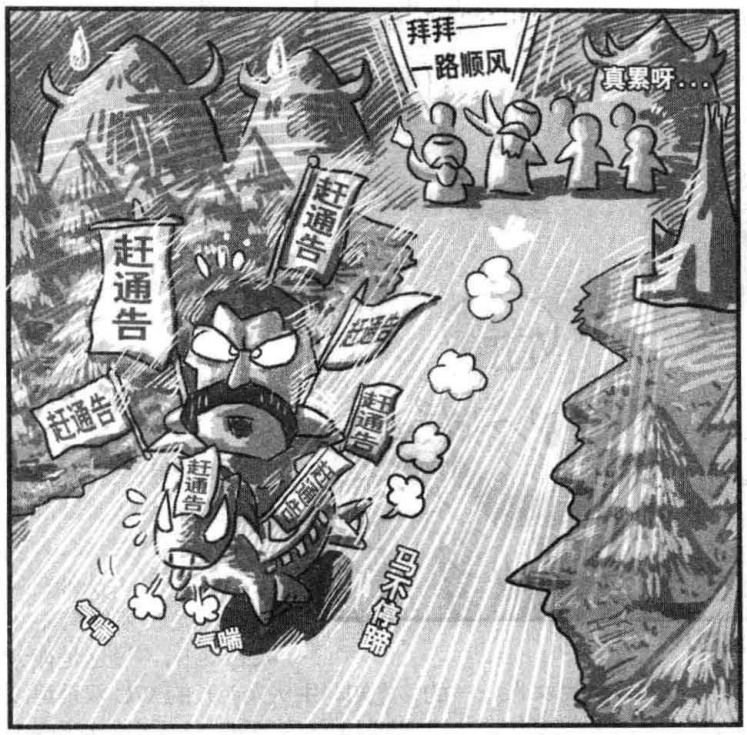
回城后先知复活，二话不说挤到商店边买了瓶血。兽人部队已经拥有足够数量的肉搏部队，Boomtown_Revael 开始出产猎头者打造三维的火力配置，而帅气的萨满也念着：Storm,Earth,and Fire, head my call 的经典台词亮相登场（BUDDY：我的短信铃声就素介个）。一时间兽人部队强壮无比，他们器宇轩昂的杀下斜坡，向人族基地澎湃涌去，大战一触即发。

其实在把兽人逼迫回城后，复活的山丘早在队伍中不停煽动要求报仇，当兽人部队刚赶了一半的路程，发现主基地前又出现了大法师傲慢的身影，他战歌般的冲进了兽人基地，指导火枪群齐射地洞，此次兽人立刻回城，一个提速卷轴后两族的部队变水乳交融，萨满法师用貌似痛苦的嚎叫为部队嗜血，这让围挤在刀斧手群中的火枪手显得十分渺小，不过人类有过杀先知的前例，所以 GrrGrrrGRRRAUW 并不果断回城，依旧让山丘冲着先知放飞锤，然后火枪们顶着强硬的肉搏攻势齐射先知，不同的是这次先知有了血瓶，被打出苦胆后立刻吞了瓶小血把 HP 条 high 上去之后跑到基地深处，当 GrrGrrrGRRRAUW 发觉秒杀先知无望准备回城时，才发觉己方部队已经死得七七八八。牛头人酋长越战越勇，瞄准簇拥在念回城咒语的大法身旁的残血单位放牛波气功，两个脆弱的牧师喷血身亡；翻身做主的先知也飞快赶上前来，一个 220V 的连锁闪电又放倒了两个火枪兵，当大法师回城后，发现身旁只剩了两个单位：一个山丘之王，一个步兵……相对于人族的全灭，兽人是弹冠相庆的完胜!!! 不费一兵一卒打了场异常漂亮的反击战!!!

下：曙光之怨

兽人趁热打铁放下了座牛头人图腾，打算出产终极兵种，但在裁判们看来这完全是种消遣式的举动，若排开人类大量的农民，当时兽人几乎比人类多出 30 人口的部队！这比赛还有任何悬念么？接下来描写的战斗便是一场奇迹。我们来看看人类是怎么干的吧：大法师在商店购买了两座象牙塔丢在城堡前方变成箭塔，加上主基地初期修建的一座箭塔构成了静态防御体系，而祭坛则训练了圣骑士为三英雄，在基地一侧，一个农民开始修建第三座兵营，两兵营间形成一道狭窄的路口，因为有三矿的运做，兵营开始不断训练骑士，而神秘圣地则升级了牧师的大师级技能，光有东山再起的觉悟并不够，GrrGrrrGRRRAUW 最缺的是时机，这时大法师利用 MF 得到的幻象权杖复制了一个大法与山丘向兽人部队的方向移动，做出冤家路窄的倒霉样勾引兽人追击，虽然拥有猎网的兽人军团并没费多少周折就识破了幻想，但人类宝贵的时机又得以延缓一分。大法师不断积累水元素，3 级的水元素在寥寥的人族部队中伟岸无比，像极了泰坦巨人。当兽人部队涌上人族基地时，人类有了三个英雄三水元素一个骑士一个步兵，步兵忽略不计，你甚至很难发觉他的存在或者死亡。水元素，山丘，圣骑士堵在兵营间的路口，当吃了提速卷领了嗜血效果的兽人杀到面前时，山丘大王并不惊慌，一个冷静的震地，身后的水元素开始攻击起迟缓的步兵来，有了圣骑士的加血，山丘且战且退，控制好防守的阵型（有副本的感觉了）并等待骑士的增多，在大师级牧师的心灵之火协助下，人族在兵营口形成了一夫当关，万夫莫开的架势，不过虽然有圣骑士的庇护，骑士们还是难堪重负死亡连连，但他们绝对毫无畏惧，骑士的美德在那刻得到充分的体现：谦卑、荣誉、牺牲、英勇、怜悯、精神、诚实、公正。【漫画五】当兽人的刀斧手死伤殆尽后，富有战斗技巧的山丘已经把牛头人酋长引到了城堡的深处，此时山丘立刻回城，让骑士军团（虽然伤残，但仍算得上是军团）飞到兽人部队的后方，面对柔弱的萨满和猎头者，骑士的刚猛一下子凸显出来。此时人类主基地的农民也悉数变成民兵，举着铲子把先知团团围

漫画五



漫画六

住，民兵的力量超出了先知的想象，噼噼啪啪的很快先知被围攻成死血不得不回城，人类部队因此缓过了气——回城可以用来逃命，可以用来回防，但今次 GrrGrrrGRRRAUW 想到利用回城来控制阵地战的阵型，当真是智者无双。虽然人类基地满目创痍，但负伤累累的他们开心的笑了，天无绝人之路，白色的曙光仍在！

趁双方的补给是时间，人类快速打造了一支骑士团，在拥有 4 个牧师后 GrrGrrrGRRRAUW 开始训练女巫，并让农民放下第二座神秘神地，准备组织起大师级的女巫队伍，运用变羊来对抗强大的兽人战士。而兽人方面，则在为部队加如牛头人的同时训练双足飞龙，虽然刚才一役死了不少刀斧手，但显然现在的他们实力更盛，拥有嗜血牛头 / 猎头者 / 飞龙的队伍，哼哼，光想想都可怖。●魔兽小帖士：大家一定要有无限增强部队实力的意识，这就需要多种兵种以及魔法的配合，一旦你有条件，你放手去组织吧，魔兽争霸更注重的是队伍的质变而不是量变。

兽人抹完药膏后买好回城后带着更强大的部队再度席卷南方，这次的目标是人类 6 点位置的分基地，那是人类有八个骑士，三个英雄，四个牧师，一个女巫，面对兽人立体的火力攻势，GrrGrrrGRRRAUW 还有信心么？

这场战斗的过程是这样的：人族所有部队悉数冲下斜坡，迎着呼风唤雨的兽人挡了上去。照例是山丘震地，骑士冲刺，圣骑加血，大法放水，牧师点灯，在女巫的缓慢作用下，兽人强大的肉搏部队威力去了一半，双方的前线势均力敌，但兽人多了猎头者与萨满构成的远程部队（飞龙暂时不多），所以人族骑士的惨叫频率比牛头人哀号的频率高得多，这时战场上出现了令人惊讶的一幕，山丘之王大露破绽，吸引所有兽人部队追杀他，在圣骑士的恢复下，他一边承受着所有兽人单位的火力，一边把兽人部队往斜坡方向引，虽然最终他还是死了，但兽人阵型的拉长让骑士团已经渗透了兽族的肉搏部队，成功靠近了猎头者们，这时兽人的远程部队立刻疯狂飙血，Boomtown_Revael 虽然知道后方告急，但突然发现大法师以及水元素挡住了身后的骑士团，此时所有兽人部队集中火力攻击大法师，虽然有一瓶小血，但这也只是杯水车薪难解燃眉之急。大法师再度用出了[回城·阵地战法]，让所有部队回到兽人的远程部队旁，而分基的两座箭塔则楸着兽人残血的肉搏兵射，在速度敏捷的骑士面前调整阵型并没有显著的效果，看着部队的伤亡程度渐渐吃紧，先知选择了回城。历史上又多了一次以弱胜强！

兽人回城加大了牛头人的训练力度，经典的牛头人 + 萨满组合越发的标准起来。先知派了隐形的狼向 9 点位置的主矿探索，发现那里只有一个农民站在野怪的不远处焦躁的等待着什么，突然一道白光从他头顶升腾而起，6 级的大法师带着骑士团过来清矿了！面对人类后期的广开财路策略，兽人绝不姑息，迅速带着牛头人大队向西方移动。在左下方的商店附近，牛头人军团邂逅了正在那里 shopping 的人类部队，那时人类部队的阵型很长，而且山丘相对处于落单的状况，兽族所有部队集中火力攻击那 5 级的山丘，其实对于人族来说，这也许是最好的情况，圣骑的圣光让山丘屹立不倒，而骑士团则从旁帮凶，兽人很快发现了战斗上抉择的错误，放弃了山丘，让牛头人涌入人类的法师部队，在连锁闪电和冲击波的合计下人类部队打破，后方的骑士也在一群魔法攻击的萨满面前心力憔悴。大法法用群体传送逃回了主基地。

之后兽人爬上斜坡，迅速夭折了 9 点位置刚建好的城镇大厅后向左下半岛矿的人类基地进发。人类也知道没有地利人和的帮助，骑士敌不过牛头人，于是比赛向另一个层面发展而去——双方都把战斗重心放在了对手的建筑上，对于人族来说，这无疑是最好的选择。女巫对一个骑士施放了隐身魔法，让那骑士悄然潜入兽人主基地，之后所有人类部队传送到他身边屠杀兽人主堡。当时正在拆人类左下角半岛矿基地的兽人虽然有回城，但并不打算救援，在 6 级大法的面前，回个城就跟玩儿似的，但在对方看来，回城却只是让经济每况愈下的物品，为了避免在人类的声东击西中逐渐没落，兽人拒绝回城。def 为主题的战争爆

漫画七

发了！●魔兽小帖士：灵活的改变策略，比赛中你手里的王牌会因局势的改变而不停变动，当感觉自己落入对方的节奏后应该迅速找到新的策略来和敌人对抗，正如此场比赛，若人类再把宝压在骑士上跟兽人部队硬拼无疑是不明智的，而利用群体传送来打破僵局成就了新的篇章。

漫画八

人类的千里单骑把大部队迎送到兽人基地后，再次领到了女巫的隐身魔法，速速向右上角半岛矿的兽人基地赶去，生活充实无比。【漫画六】当兽人从9点位置一路逆时针拆下三个人族矿区后，自己主基地也被拆得只剩牛头人图腾跟灵魂归宿，半岛矿的分基地沦陷，还好Boomtown_Revael在之前长了个心眼，悄悄在副矿位置进行了一次扩张，所他并没有地图亮开的危险。疲累的兽人部队没有马上攻上人族的主基地，因为马上就是决战的爆发，他们移动到生命之泉旁安心疗伤，为最后的冲刺做准备。不过在兽人离开9点位置后，人类的农民又悄悄摸了回去，开始修建分基地。在生命之泉做SPA的先知穷极无聊，变放狼探索了9点位置，发觉了人类意图复兴经济的景况，隐形狼立刻现身拍打起农民来，那可是人类经济最后的希望！人类大部队立刻传送过去，把狼以众凌寡。

决战前有必要先介绍下双方的形式，兽人方面空间全无，所以新建好的基地只有一个苦工在采金，好在牛头人与萨满的组合吃遍陆地，勇者无惧。而人族方面，在对拆过程中经济覆灭，仅靠9点位置半成品的基地作为信念上的支撑，由于之前的经济崩溃，人类没有足够的钱继续补充骑士，所以整体队伍逐渐由刚猛的骑士团重新变为火枪配男女人，只是显得中气不足，至于最重要的变化，就是GrrGrrrGRRRAUW在主基地放下了狮鹫笼，把剩下的所有金钱都压在狮鹫上了。狮鹫将成为比赛的终结者么？

兽人绝对不会放任人族在9点位置扩张，先知牛头用不多的钱购买好群疗群防卷轴后，兽人冲上了9点位置的斜坡。由于刚才人类的大部队是皮粗肉厚的骑士，所以体现不出兽人英雄的强大，但人类把部队换回万金油组合后，那6级的先知和7级的牛头人酋长就开始变态了，一个连锁闪电加一个冲击波人类部队就摇摇欲坠，若不是仅有的三个骑士在扛着牛头人，人类部队将于弹指间灰飞烟灭。【漫画七】损伤过半的局势让大法师不得不传送回城，将9点位置的矿区拱手相让。在刚才的战斗中，9点位置的农民们采集了好几百块金币，这就是人类最后的曙光。牛头人酋长一个炽热的冲击波将那里的农民冲得集体扑街，而剩下的目标也变得简单许多，双方都只需要决战了。

兽人5个牛头人5个萨满在两个7级英雄的带领下冲向人类主基，那时人类只有一个骑士，两个火枪，法师部队可以忽略不记，大法师6级，其余两个英雄4级，但天空中飞翔了3只狮鹫，而第四只狮鹫正在襁褓之中。面对最后的战役，除了用蹩脚的现场解说，其实很难体现出比赛的激烈。

解说甲：兽人部队！兽人部队！兽人部队冲上了6点位置的斜坡，大家快看大法师！大法师召唤出了水元素来抵挡牛头人的攻击，不过这是徒劳的，先知与牛头人酋长的WC双杀可以迅速解决所有地面部队！天空中！天空中我们可以看到人类的狮鹫已经出现，它们的魔法攻击正好克制牛头人的重型护甲，大家听那声音，牛头人被打得多惨啊！哦，真是太夸张了，牛头人不停的倒下，看啊，又倒下一头！先知与萨满合力攻击狮鹫，但在圣骑士的加血下，狮鹫一个都没有损失，啊～～～～（暂时想到不词了，所以一直“啊”了下去），这真是太夸张了（解说员最容易想到的句子之一），狮鹫一个都没死，而兽人损失掉了所有的牛头人，这时牛头人酋长也危险了，危险了！啊！呀！呀！哎呀！牛头人酋长！牛头人酋长最后也死与狮鹫的齐射之下，无甲的萨满也遭到了屠杀，我想兽人很快就会敲出GG离开比赛，好的，现在只剩下先知了，Boomtown_Revael说话了，不过他说的是“Fucking boer”，然后他退出了比赛！人类，人类获得了比赛的胜利！GrrGrrrGRRRAUW是此场比赛的胜利者！谢谢大家欣赏我精彩的解说，……。【漫画八】

BUDDY 战报综合评论

很多欧洲的玩家把这盘比赛归类为最精彩的比赛，因为它发生过太多的战斗，经历过太多的风浪，人族一路浮沉尽显沧桑，最终bjarke坚持了下来，比赛中他表现出的胆识和智慧让人激赞。前期双方都用扩张过度到暴兵，万金油组合与刀斧狼骑的组合各有千秋，但bjarke冒昧的恋战让部队毁于一旦，而真正的比赛，也从那一刻开始，当咬牙顶过骑士的地狱，火枪的困境，经济的干涸，迎来最后的狮鹫逆袭，bjarke行云流水般表现出一个成名选手应有的素质，对于时机的创造与把握着实已臻化境。而此场比赛最经典的场景就是人族中期团灭后，靠着为数不多的几个新生骑士奋力卫国，最终灵活做战，居然赶走兽人的那一战。强烈推荐大家观看，自然，录象我会上传到“传说中的老地方”，goodluck to all.

魔兽战报 WARCRAFT FROZEN THRONE

T.MH]Lucifer Vs 4K.Grubby

——那一矿的风情

文:BUDDY/ 图:一跃猫

『选手简介』

T.MH]Lucifer：德高望重的路大大，对亡灵族的理解随着岁月的流逝神乎其神，这就是所谓的老而弥辣吧。

4K.Grubby：世界总是需要偶像，那有利于促进人类的繁衍，而 Grubby 小伙承载了这个角色，神奇兽郎君！

『比赛地图』Twisted-Meadows

『比赛版本』1.18

【百年假期】我的周末几乎都用来写稿子，记不清有多久没享受过一次无事的周末，突然间觉得很疲惫，想暂停一段时间的撰稿。星期天早晨醒来趴在窗台发神，突然听到阳光在告诉我一件事：我曾经是个天使，上帝放了我一百年的假期让我到人间玩耍，所以无论我干什么都只是在享受百年假期而已。这么一想，就发觉轻松了许多，在短短的一百年内我总得干点自己喜欢的事，而为大家写作战报不正是自己一直的爱好么，扑哧笑笑，心中变得十分温暖安逸，OK，打起精神来了……

【地图:TwistedMeadows】

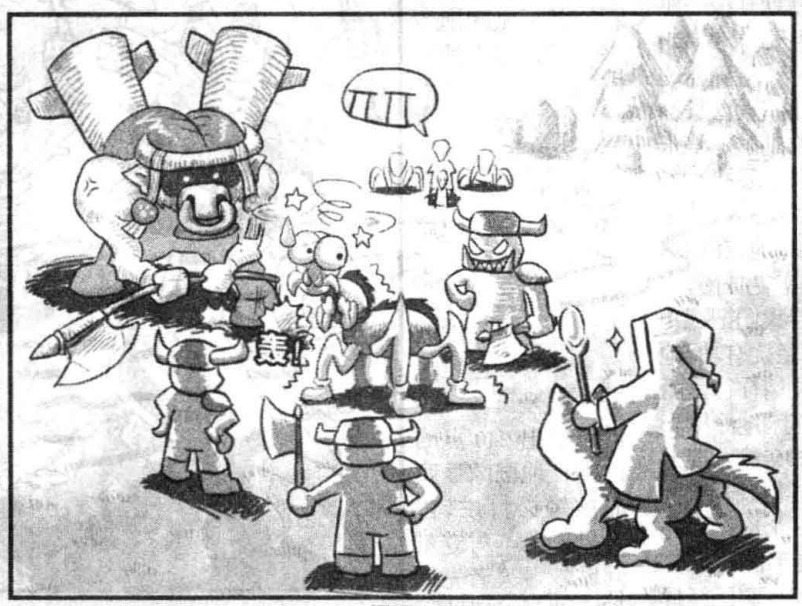
虽然两位选手的来头都很壮观，但他们还是逃不脱开局的命运，就像我再怎么耍花样也得老老实实的描写这波澜不惊的开局一样。Lucifer 的亡灵族出现在地图左上方，蜘蛛流开局：地穴－坟场－通灵塔－祭坛－食尸鬼－蜘蛛－商店－通灵塔；Grubby 用得最纯熟的两个英雄是先知和牛头人酋长，所以他的开局因循传统的单兵营兽栏流：祭坛－地洞－兵营－地洞。亡灵的第一只蜘蛛出来后赶向左下探索，没发现兽人便回到北方等候死亡骑士的降生。先知出现后直接带着一个刀斧手席卷基地前的豺狼首领，先知攻击了一次豺狼守望者吸引远程火力，然后让狼与刀斧手绕过去砍阴的，Grubby 不断的对阵型进行小调整，让狼几乎承受了所有的火力，当拿到贵族圆环后整个部队健康如初。

死亡骑士蹦出祭坛后，对祭坛里躺尸的恐惧魔王奋力眨了下眼报了上期未能首发之仇。之后召唤了两具骷髅带着蜘蛛哼哼叽叽的去斩杀门口的小怪物，刚搞完准备转头杀下面的豺狼首领，发现先知已经带着砍兵在动手了，打怪也得看地带，死骑当机立断向将死的豺狼守望者飞了一砣动感大便，结果欲速则不达，豺狼守望者只是被熏成丝血然后被狼刨死，更可气的是先知还因此晋级。Lucifer 就着尸骨未寒的豺狼守望者召唤了新的骷髅配合蜘蛛 MF，自己则提着霜之哀伤去追杀先知，这一开一合死骑也很快升到 2 级，同样拣到一块贵族圆环。双方的冲突并未因摸佛的终止而完结，亡灵依靠骷髅兵配蜘蛛的优良组合追逐起兽人单纯的肉搏部队来，Grubby 知道硬拼起来无利可图，便驱赶着手下逃向右边的地精商店，并在关键时刻牺牲一只狼狼叫醒商店前的 NPC 为自己断后。

双方分开后，先知带着 4 个刀斧手欺向 4 点位置的副矿——Grubby 最擅长的就是暴出很多兵来战斗，这些都是钱的化身！而 Lucifer 也不穷追恶赶，只是带着 4 蜘蛛径直冲向兽人主基地，比起 creepjack 来，爆地洞更有成就感。踏入兽人领地时，死骑发现了正在建造中的巫毒商店，跟蜘蛛们轻松扼爆，接着把精力放在刷地洞上。一开始亡灵部队只有 4 只蜘蛛，在苦工对地洞的且修且钻间无所进展，倒是死骑有点被标枪扔得吃不消，当第 5 只蜘蛛赶到战场后亡灵的火力超越了 4 个苦工维修的速度，地洞冒烟到爆。而正在 4 点副矿摸佛中的先知难以抽身，硬着头皮干完了清矿的勾当。

先知与部队回到基地正式防御时，刀斧手们皆已被野怪敲得皮开肉绽，在蜘蛛的齐射下一个血条最短的刀斧手很快死于动感大便。先知放出 2 级的狼对蜘蛛进行威胁，可在大便的庇佑下它们安全逃离了战场，先知不敢贸然追击，毕竟 hit&run 的手法你不去追他就不会 run 当然也就不会 hit 了。

在亡灵部队游走于兽人基地外围的时候，牛头人酋长诞生，双方邂逅并马上分开，双方都没有绝对的把握完胜对手的组合，兽人闷在家里等候商店的竣工，亡灵则趁机掐死了兽人门口的小怪物。在此之后 Lucifer 试着到兽人基地去逛逛，突然发现兽人部队吃了一个提速卷冲锋下来，Grubby 华丽的操作秀开始上演了，他控制牛头人酋长单独走位，很快穿插进蜘蛛的中间，接着一个战争践踏踩晕了两只蜘蛛，兽人部队利索地围住一只，中甲的蜘蛛一旦被肉搏部队围砍那死的叫个“飚”快，连动感大便都救不回来。【漫画



漫画一

漫画二

一】牛头人酋长并不罢休，在技能冷却后又冲上前猛踩一下，如此亡灵又损失掉一只蜘蛛，Grubby 依靠二英雄迅速击退敌军的举动引来裁判满堂喝彩。双方都在酒馆旁对峙，最终 Grubby 做出了让先知盯梢，牛头人带兵 MF 的决定。北上的先知带着狼避重就轻的骚扰，而牛头人酋长则带着刀斧手们清理了基地前的雇佣兵营地。

这段时间兽族放下了兽栏，一个狼骑跟着先知骚扰进攻；亡灵则继续升级黑色城堡，并用积攒的资源在基地深处放下了两座屠宰场。死亡骑士带蜘蛛在基地巡逻了一圈便赶 4 点位置的矿区，路大大十分在意兽人的开矿举动；见亡灵没有回防的动作，和狼一起硬生生敲烂了黑暗祭坛的先知邪念从心起，恶向胆边生，嗖的钻进了亡灵基地开始屠杀僧侣，那时亡灵的基地只有 4 只小狗与一座蜘蛛塔，本来僧侣是可以逃的，但狼骑士的猎网夺走了他们逃跑的权利。闹鬼金矿开始鸡飞狗跳起来，Lucifer 无意回城，开始默默升级一座通灵塔为幽魂塔，与此同时死骑果然在 4 点位置发现待命的叶绿素一个，将满腔的愤恨的发泄到了他的身上。牛头人酋长补给后继续带队 MF7 点位置的副矿，整张地图的动态十分均衡，让人目不暇接。

杀僧侣红了眼的先知极度深入，结果被小狗们反抄后路堵在亡灵基地，在蜘蛛塔与幽魂塔的攻击下狼骑士率先扑街，之后先知也告急，被迫回城。若我们把视角停留在此刻依然会觉得先知骚扰有功，他是个英雄。可是精彩录象的剧情往往是耐人寻味的，先知回城后开始悠闲地涂抹起药膏来，一个不经意的回眸却突然发现无聊的死骑带着蜘蛛游历到了自家基地，并且摆出了动感大便的 Pose，一个冷颤后先知被熏成重伤，Grubby 眼疾手快让先知买到一瓶小血喝掉，但这期间死骑已经挥剑冲上，与身后的蜘蛛同心协力地杀起先知来，先知想退后，才发现自己回城到一个相当尴尬的位置：身后被地洞堵死，前方是邪恶的死骑。草草招架了一会先知怀着怨念倒地……【漫画二】●

魔兽小帖士：超距离狙击，战报中先知的身亡让我联想起一个 VOD 中的技巧，亡灵事先在敌人基地留下一个僧侣，然后决战中迅速围住敌人英雄痛打，当敌人招架不住打算回城时死亡骑士先一步用传送棒回到敌人基地，当对手英雄刚着陆便可一个死亡纠缠飞过去收命，十分酷。

就着杀先知的经验升上 3 级的死骑不想跟此时的兽人基地发生纠缠，带着部队准备回家补给，在半路上遇见了牛头人酋长带领的肉搏大队，一个猎网，一个战争践踏，死亡骑士濒危回城。兽人部队继续北上，直杀亡灵基地，当发现几个雕像变成毁灭者时，牛头人酋长使用提速卷让大伙撤退。兽人基地放下了第二座兵营准备出猎头者对付这些强大的空中单位。

省吃俭用的亡灵痛则思变，一口气变出 4 个毁灭者，以连吸带变的方式粉墨登场，并飞向南方准备找兽人晦气，它们经过左边的地精商店时正巧碰见了兽人部队，一个狼骑果断的撒了抛网拖下来一只，跟肉搏军团围住按死里打。其他三只毁灭者不动声色的赶到兽人基地，由于它们的魔法未消，所以魔法攻击达到了 20+20 的境界，加上对付重甲的地洞攻击翻倍，这意味着三只毁灭者一轮可以打出 240 点的伤害，地洞像豆腐般被轻松打烂，兽人见形势不对立刻回城，毁灭者先他们一步逃离现场，留下个地洞的废墟。】

在毁灭者牵制兽人的同时，死亡骑士带着蜘蛛依靠骷髅兵打下了基地旁的地精实验室，拿到风暴狮角，全体防 +1。而兽人回城后也不拖沓，留了两个猎头者与一只狼骑士镇守基地，其他兵力则北上 MF 地图右方的地精商店，并且调度了一个苦工跑向 7 点副矿处扩张。

清理了地精实验室后死骑带兵跋涉到右上主矿处摸佛，而兽人则将地精商店处打到的复活十字章卖掉后冲向亡灵基地——玩星际的都知道交锋期是扩张的绝佳机会，而魔兽又何尝不是？在进攻亡灵基地把亡灵部队骗回城后先知也立即回城，同时一个苦工在 4 点位置进行了第二轮的扩张，让人不得不佩服 Grubby 的胆识。

接下来双方进行了一次动人心魄的交战，自交换回城后，亡灵对兽人的调戏耿耿于怀，结果在酒馆附近双方相遇。亡灵是 4 蜘蛛 4 毁灭者，兽人则是大队的刀斧手点缀几只狼骑和猎头者，从肉眼上让人偏向与 Grubby，可会战中 Lucifer 神威大勇，与所有部队挨个谋杀起刀斧手来，由于其中一只毁灭者有魔法，打出的毁灭之珠让大 G 难以消受，Grubby 迫于毁灭者的威力，将之拖到地上围砍，可 Lucifer 未雨绸缪将给毁灭者升级了 +3 的防御，加上风暴狮角的作用毁灭者可以抵消 40% 的伤害，完全就是块金刚石。每当兽人部队好容易将它打红死亡骑士一个纠缠去便救成满血，如此反复兽人部队肯定每况愈下。【漫画三】Grubby 开始把目标锁定在脆弱的蜘蛛上，很快蜘蛛们接连抽

漫画三

漫画四

掐，Lucifer 赶紧把最后两只蜘蛛拖离战场；兽人们又得硬着头皮扛毁灭者了，不过这次 Grubby 眉头一皱，计上心来，佯装围砍某只毁灭者，实际上却觑觎着死亡骑士，牛头人酋长冷不防一个战争践踏把死骑搞晕，然后剩余部队迅速围住他，让他被迫掏出回城。此场战斗兽人损失巨大，还好 Grubby 依靠神奇的操作挽回了败局。

大战之后双方开始调整队伍，由于死骑已经 6 级，Lucifer 训练了巫妖为二英雄，之后开始不遗余力地培养起他来。兽人有了两矿的支持，疯狂的出产猎头者，并为部队添加了 Kodo 兽，强盛的军团指日可待。亡灵让巫妖带兵打下了左边商店和左下主矿，死骑全职奶妈。兽人则在亡灵经济最脆弱的时刻进攻起亡灵基地，打算用『回城流』拖跨 Lucifer 的经济，不过这招的确阴狠而有效，刚摸佛完左下主矿的亡灵部队乖乖回城，并目送兽人飞走。

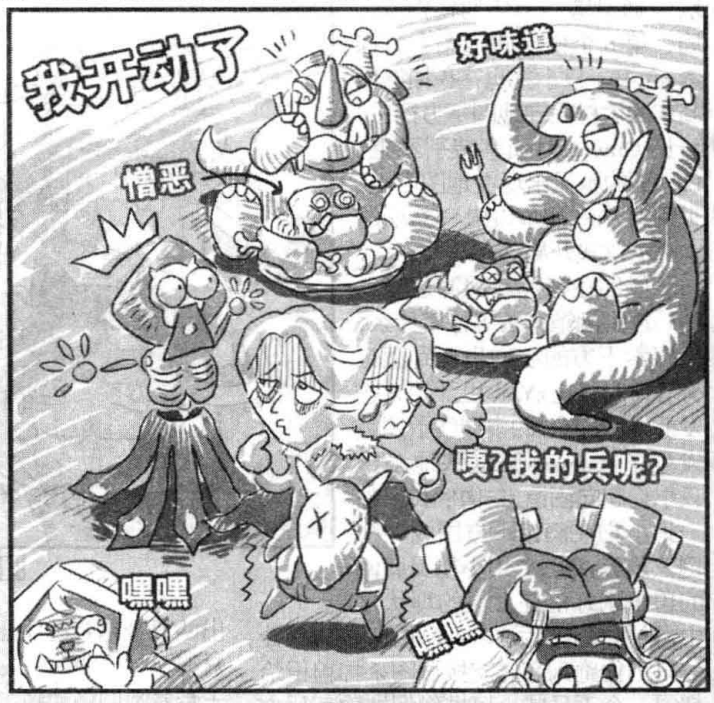
兽人巨魔狂战士的成型让 Lucifer 倒吸一口凉气，他开始为部队添入肉搏单位，两个屠宰场开始生产憎恶，黑暗祭坛里地穴领主也正被呼唤。亡灵赶跑兽人后 MF 了基地前的雇佣兵营地，之后是右边地精商店正对的豺狼首领，独吞了大笔经验的巫妖很快升到 4 级。而兽人在不断壮大的同时两个英雄开始调配物品，牛头人酋长购买了闪电球对付毁灭者，两个群疗卷轴也是必须的，之后双方在酒馆相遇。若要说这段时间基地方面有什么动向，那我们需要注意在左下主矿区一个僧侣低调的放下了大墓地以及闹鬼金矿——Lucifer 试图摆脱亡灵都是被穷死的宿命。

战斗时兽人的兵力多很多，所有巨魔狂战士进入狂暴状态，牛头人酋长使用提速卷，先知放连锁闪电，牛头人酋长践踏，Kodo 兽吞噬憎恶，一切都见缝插针威力十足。可 Lucifer 很明白自己部队的火力优势在点不在面，所以集中攻击起牛头人酋长来，霜星，纠缠，穿刺，围砍……虽说牛头人酋长是海量的 HP，还是支持不住面呈死气，先知赶紧把回城递给牛头人酋长，可牛头人酋长来不及点开就呃一声跪下。这下问题立刻变大条了，亡灵的单位不多，主要靠三个英雄作战，脆弱的巨魔群没了牛头人酋长的保护死得一个比一个惨，亡灵经典的 RPG 场景开始上演，但去年有句红话叫“有钱就是不得了”，今年依然如此，兽人富得流油直接就近在酒馆复活了牛头人酋长，然后让他回城拯救部队。

赶飞兽人后亡灵部队冲进了兽人 4 点位置的矿区，得偿所愿杀光了那里所有的苦工，之后拆掉箭塔，开始洗刷基地，兽人部队补给后威力大振，强势冲去救场，位置靠外的一个雕像被网住打爆，另一个变成毁灭者逃亡，小强在践踏和闪电链的蹂躏下很快红血，但 Lucifer 把回城交给了他并成功回城，只是没能毁掉这个基地，实乃憾事。

回到北方的亡灵 MF 了 1 点位置的矿区，而兽人则潜心修养。先知的狼探索到亡灵开建的分基地后，5 级的先知立刻放出两匹幽灵狼去屠杀亡灵不设防的分基地，僧侣被恶狼刨得血涌如注，但依旧不折不挠坚守在金矿第一线。【漫画四】

如大家所猜，决战很快爆发了。亡灵积攒了 4 个憎恶当做主力，而兽人则是密密麻麻的巨魔狂战士跟 Kodo 兽，当亡灵再度找兽人分基麻烦时，Grubby 的部队一个提速卷迎了上去，Kodo 二话不说吞了两只憎恶，亡灵立刻显得弱小不堪，【漫画五】兽人强大的火力阵雨般落在三个英雄的头上，小强一个扭曲草草死去，之后死骑魔法用光，巫妖被无数的标枪扎成了仙人妖，而死骑则是误落匪窝，被围杀到死……胜利者：无敌的 Grubby！



漫画五

BUDDY 战报综合评论

两位高手的比赛亮点太多，不过就策略来说还是 Grubby 更胜一筹，前期依靠双线操作扭转了基地被骚扰的被动局面，中期利用战斗牵制对手成功打造了两片矿区，后期先是以经济优势跟敌人拼回城，当对手窘迫不堪的时候迎弱而上予以重创。整场比赛的思路都非常清晰十分正确，然而相对的，也不能说 Lucifer 打的不好，前期蜘蛛流压制，中期毁灭者当道，这两个战术都是很有效的，可惜经济的弱势束缚了 Lucifer 的发展，现在的实力相当的对战亡灵几乎都是穷困至死，看来亡灵玩家们真该好好研究下亡灵的经济体系了，既然大家都知道问题的症结，光是吆喝无甚意义，还是潜心的研究吧，策略游戏的魅力也就在于此了，goodluck.

漫画战报

WARCRAFT III FROZEN THRONE

Lb_zY.IceM Vs CHN_Guwen

『比赛地图』
TwistedMeadows
『比赛版本』
1.18

『选手简介』
Lb_zY.IceM：KK 女子明星队队员 JoJo 的师傅，主用精灵族，操作出众思维敏捷，很有天分的竞技玩家。
CHN_Guwen：Guwen 就是曾经以猥琐流闯荡江湖的 qz.g，他的实力已经百尺杆头更进一步，成为 CHN 的主力。

——死海孤舟『517 战记』

文：BUDDY/ 图：一跃猫

以前[AOQ]cat 在 CBI 做编辑时，我曾到他家去蹭床兼观赏废狗。闲谈之间猫聊起了一场有趣的魔兽 2v2 对战：在 lost temple 上两个玩家与敌人互殴，结果干净利落地把对方逼上岛矿。不料对方皆是耍浑的主，在岛矿上布满箭塔密不透风，结果那两位玩家绞尽脑汁愣是攻不下来……比赛因此持续了一天——那两位玩家切换出游戏，到暴雪官网去发贴投诉，说游戏不平衡云云，引得世界各地的热心人士纷纷回帖相助，那两位玩家每采纳一个计策便到游戏中去实施，若无甚效果又切换回论坛继续发杂。听到这里我哈哈大笑，觉得老外们真是可爱。而今天这场战报与那持续一天的比赛异曲同工：比赛录象有 517k 之大！相信读者们看到这里立刻感受到了战报的"份量"，而在这场骆驼大战中，双方的 APM 居然都还能保持在 250 左右，何等抽风！比赛情节叫个千转百折波澜壮阔，我由衷认为记载下来意义非凡，遂几个小时后，世界上有了下文。

漫画一

Guwen 的亡灵出现在地图左上，采用地穴－通灵塔－祭坛－通灵塔－商店的狗狗流开局，第 6 个僧侣向地图右方探索，而第一只小狗也在积攒够做商店的木材后向地图下方探去，可见 Guwen 对侦察特别看重。Lb_zY 的精灵出现在地图右上，采用月井－战争古树－祭坛的中立英雄式开局。

僧侣在精灵基地溜达了一圈后赶到酒馆旁边等待着什么，当探索下方的小狗也赶到酒馆旁等待时，Lb_zY 心里开始有些发毛，他最担心的事情终于还是发生了：Guwen 又从基地派了只小狗爬向酒馆，与僧侣和另外一只小狗在酒馆下方围成一个倒三角形，Lb_zY 用小精灵雇佣的兽王刚好落在亡灵的埋伏之中。见肥肉上钩后 Guwen 很是兴奋，又让一只小狗跑到商店支援试图杀掉兽王给精灵一个下马威，可惜僧侣被砍死后亡灵阵型大破，功败垂成——当时其实有机会搞死兽王的（若他不回城的话）——要是 Guwen 不急功近利，在僧侣死亡前先就让第三只小狗站在僧侣的位置，当然这对操作要求高了很多。

四只小狗无功而返，在回到基地前顺途搞死了基地门口的豺狼小怪。而死亡骑士则带着两具骷髅赶向地图右方，进行骚扰。是时被殴打到半死的兽王放出两只豪猪带弓手迅速摸佛了基地前的豺狼，之后回家喝水。在弓手成群后，兽王带着她们移动到亡灵基地前准备抢怪，Guwen 让小狗群冲杀出来，险些围住兽王，精灵败退后它们也不追赶，转身摸佛豺狼首领。

基地方面亡灵早开始升级主基地，而精灵则让小精灵在地图右侧 3 点位置放下了生命之树。在初期死骑跟兽王的三陪中，很快发现了那个基地，Guwen 立刻派了五只小狗跟进。正当兽王跟 4 点矿区的野怪开战时，死骑带着狗 creepjack 来了，由于精灵已经做好了猎手大厅，女猎手正源源不断的赶到部队，当双方撇开野怪到准备扩张的生命之树旁火并时，亡灵并未能将精灵搞死搞残，只是草草杀了几个弓手，死骑见女猎军团的气势随着数量增加越发摄人，便睿智的退兵。

赶跑亡灵后精灵轻松在 4 点矿区扩张，之后 MF 商店拿到飓风权杖。而亡灵在这段和平的时间也没闲着，死骑带着狗群快速推倒了 10 点位置矿区前的野怪，当 2 英雄巫妖赶到现场后放下了人造腐地，僧侣开始放通灵塔变防御（此公的风格是不见防御成型绝不开矿）。之后亡灵两个英雄带着 4 只石像鬼到精灵分基地找茬，杀掉了一个弓手跟两个小精灵后撤退，精灵则在酒馆雇佣了熊猫为二英雄。

骚扰有所小成的死骑带部队到地图左边 MF 商店，刚拿到死亡之书精灵一票娘子军团就袭来，死骑被飓风吹起两次，落地被围，只得回城。经过这一段时间的拖延，亡灵分矿成功运做，看来亡灵脱贫致富还看今朝。

亡灵休整后带并拿掉了精灵基地前的豺狼首领团，而精灵则强势搞定了地图 8 点位置的地精实验室。之后双方在游走

漫画二

中相会于亡灵的分矿下方，亡灵是单纯的天地鬼，精灵则是女猎手弓手小鹿豪猪战鹰的混合部队，由于小狗群刚巧碰上熊猫那一侧，被酒雾缓慢后一个喷火便悉数濒危，在弓手灵活的 hit&run 中亡灵节节败退，缩回了基地。正面无法跟精灵部队抗衡，猥琐成性的 Guwen 终于迸发出了阴暗的火花：天鬼单独飞到精灵主基地上空猎杀快乐的小精灵（这才是天地鬼的味道），而两个亡灵英雄则到地图 8 点位置买到了两个地精工兵，一同向精灵的分矿出发……俗话说英雄所见略同，Lb_zY 也不策略制定为攻打亡灵分基地，地精实验室前的亡灵英雄刚离开，精灵一群部队就随后跟到，买了一个地精工兵从向亡灵分基地。有了工兵的自爆，防御就是那呛人的浓烟，亡灵基地的 4 座幽魂塔被迅速拆掉（比起 Gruwen 以前的作风，这防御实在太单薄了）。而精灵的分基地只有一个远古守护者，死骑巫妖无视它的存在冲了过去谋杀小精灵，而两个地精工兵则瓜瓜瓜的把生命之树炸成了一滩树汁。精灵分矿失守后，大群的小精灵向北方逃亡，巫妖死骑左一个霜星右一个纠缠干得眉开眼笑，把大群“包子”杀了个七七八八，当亡灵分基地的幽魂塔与僧侣光光后，死骑巫妖带着天地鬼去救援——亡灵的分基地成本太高，不是想开就能成的，宝贵得紧（而遥远的东方，精灵又在故地种下了新的生命之树）。

回城后精灵部队是两个英雄带大队的弓手，死骑立刻放出死亡之书在弓手群中召唤了八具骷髅战士，脆弱的弓手们在亡灵部队的点杀中死得接二连三。但亡灵部队并不因此好过多少：兽王 + 熊猫的能力太强大了，先是那头会噬血的豪猪就要命的紧，再说熊猫的酒与火两大法宝更是亡灵最讨厌的。双方把兵力几乎耗尽，场上剩下了 4 个“经验老到”的英雄无意义的 PK，当我暗中为亡灵喝彩，恭喜他分基地算是保卫成功时，4 个德鲁依赶了过来，在返老还童的作用下整个精灵部队容光焕发，轻松敲烂了亡灵分基地，当德鲁依大师级升级完成后，更是通过优秀的操作围让熊群围杀了亡灵的三英雄小强。此役的峰回路转并未让精灵笑到了最后，当亡灵新一波天鬼出炉后，精灵英雄已经没有魔法毒打它们，熊对空军只能承受无法发泄，被死骑巫妖天鬼跟在背后一个个的杀到出血。

精灵撤退后，亡灵部队直袭精灵的分基地。好在 Lb_zY 用小精灵跟远古守护者拖延了会，补给后的精灵英雄很快带着部队救援过来，亡灵见形势不佳立刻逃离作案现场。●魔兽小帖士：石像鬼的石化，当天鬼进攻远古守护者时，被攻击的天鬼应该石化吸引火力，避免远古守护者的溅射对拥挤的天鬼群造成过多伤害。

回到地图左侧的亡灵部队买到了飞艇，岛矿扩张计划开始！在天鬼的高对空下，亡灵三个英雄轻松搞定了那里，死骑拿到一瓶神圣药水。当僧侣在岛矿扩张后，亡灵三英雄会到地精实验室旁买了两个地精工兵，准备故技重施，断掉精灵的经济命脉。

在地精工兵跋涉到精灵分基地之前，亡灵部队也没闲着，摸佛掉了左下的主矿拿到一颗黑暗之珠。精灵部队由初始的弓手群过度到了熊鹿组合后，进攻亡灵基地，等亡灵回城后见对手空军凶猛便知难而退，比起主力的战况，精灵分基地要精彩得多，当第一个地精工兵成功避开远古守护者炸到生命之树后，眼疾手快的 Lb_zY 立刻把缠绕金矿里的小精灵拖了出来，阻挡在狭窄的通道上，笨拙的地精工兵死活挤不进去，眼看要被远古守护者砸成硝石硫磺粉时，地精工兵悲愤地向小精灵们扑去，5 个小精灵英勇就义。

比赛打到这里双方的主矿已经挥霍一空，精灵的永恒之树走向地图 1 点位置，老树碰见亡灵部队后 Lb_zY 立刻回城，毕竟永恒之树是精灵的科技所在。亡灵绕了一个大圈子后冲进了精灵 4 点位置的矿区，一票部队得偿所愿的推平了那里，而亡灵主基地也因此沦陷，熊鹿大队在两个强猛中立英雄的带领下扑倒了黑暗城堡。

还好石像鬼的机动性很赞，来回在永恒之树和精灵主基地之间骚扰，精灵被迫回到基地防守，留给亡灵一片“群龙无首”的家乡。之前亡灵在岛矿上扩张的举动精灵一直蒙在鼓里，当一只战鹰好容易探索到时，发现那里已经出现埋骨之地了，好在绵久的征战让亡灵的木材严重匮乏，Guwen 只得在岛矿上开发森林，让人唏嘘不已。

当积攒了足够多树妖后，石像鬼的骚扰不那么犀利了，Lb_zY 派出熊群去收拾亡灵基地剩下的建筑，这时亡灵三英雄带着石像鬼抽熊胆来了，穿刺，霜星，

漫画三

漫画四

死亡纠缠，齐射，皮粗肉厚的熊熊死得飞快直到树妖群赶到它们才脱离苦难，而亡灵英雄们则擦拭着嘴角溢出的经验笑成了包子。赶跑亡灵后精灵抹杀掉了腐蚀之地上所有的建筑，亡灵彻底成为了岛国居民。而精灵除了1点位置的永恒之树，还在左下主矿区偷偷扩张，试图用经济挑战亡灵英雄的等级——可亡灵会穷么？自开了岛矿几乎就没怎么花过钱，界面右上随时都有上千浮云。当岛上的小狗终于送够若干木材后，冰龙生产线开始组装冰龙，这场比赛开始新的篇章……

当冰龙有了两只后，一群石像鬼簇拥在龙的身边飞过溪流，对地图左下主矿区的精灵基地进行骚扰，虽然树妖对付冰龙是特效，但苦于树林障碍，只能看不能打，徘徊了半天只得悻悻离去。而冰龙在升级了霜冻后立刻光芒四射，是建筑的它都不放在眼里，左下的精灵矿区很快沦陷。

为了对抗冰龙，Lb_zY放下了两座风之古树量产角鹰兽，当他拥有大量树妖/角鹰兽组成的部队后，亡灵的空军不那么灵动了。亡灵空军在英雄的带领下开始扫荡精灵那见矿就起的生命之树。几次冲突之后亡灵士气每况愈下，全靠3级的死亡纠缠才保住两条冰龙的小命，Guwen怎么外耗是有原因的——他的岛矿已经采爆了，他得扩张出第三片矿，而左下基地则是最好的选择。依靠英雄和空军与敌人双线牵制，那块金矿终于成功搞到手了，看着几座幽魂塔屹立在大墓地周围，僧侣们感到由衷的开心。

可另一个不争的事实正改变着一切：英雄们上6级了，兽王/熊猫/巫妖/死骑都是成了王牌。而接下来TM上会发生些怎样的状况？第一起灾难是巫妖的死亡凋零——亡灵一行赶到永恒之树前，巫妖轻松拔出了那根眼中钉。之后亡灵英雄回到了分基地休息，而精灵两个英雄则带着一群树妖在亡灵分基地前守望，以亡灵三英雄的血性，不杀个英雄来玩玩真对不起自己的技能，遂强壮的亡灵英雄跟在兽王熊猫后一个穿刺一个纠缠的扔，打到基地外围，熊猫不胜疼痛一命呜呼，而树妖则突然把小强围住，可5级的小强在3级的纠缠治疗下几乎是不死之身，树妖打了半天都只开花不结果，只好一个灵活的移位把死骑围住，死骑被迫回城。（对付后期亡灵的三个杀手，非树妖莫属）

之后兽王带着树妖冲进了亡灵的分基地，瞬间拆了个七七八八，当飞艇把亡灵英雄从岛矿运回陆地后，死骑已经不如刚才那般威猛了，一个不慎被树妖杀死。待熊猫复活后，精灵的大反攻开始：兽王强行到亡灵放犀牛阵，而熊猫则变成3个小熊猫。地穴领主想在第一时间用穿刺打断兽王的大魔法，可在这之前风之熊猫用飓风把它吹上了蓝天，当他降到地上后，恼羞成怒使出了蝗蜂群，硬是把兽王咬回了城。死骑复活后带着小强跟裙子四处寻找精灵的分矿，打到这个时间完全是拼钱了。当时精灵占领了地图右下主矿区，但在裙子的的死亡凋零下那只是幅幻象，搞定那个基地后，精灵的部队也赶了过来，熊猫分身后吹起了死骑，之后树妖将他团团围住枪刑而死。没了死骑的支持，巫妖一路逃亡，在分基地最深处被树妖杀掉。好在此时小强的蝗蜂群冷却时间完毕，才把精灵的部队驱走。这轮大魔法表演完后，亡灵彻底成了朝中无人的局面，兽王带着猪/鹰/熊踏上了腐蚀之地，把亡灵的分矿终于推掉。

一段漫长的等待时间后，亡灵三个英雄终于重新相会，他们通过飞艇登上了左上的岛矿，摸佛开矿（Guwen太顽强了）。之后三个英雄降落在10点位置的精灵矿区，巫妖放凋零拆矿，小强/死骑则誓死捍卫着巫妖。由于他们的位置太靠内测，当精灵一伙人挥舞着凶器围上来时，才发现上飞艇逃逸是件极度危险的事。而硬撑也是万万不行，巫妖执著的放完了大魔法，三个亡灵英雄相视一笑，携手踏上了黄泉之路。

胜利者：CHN_Guwen

漫画五

BUDDY战报综合评论 毅力！毅力！毅力！我欣赏他们。

漫画战报

WARCRAFT III FROZEN THRONE

Whois Vs EuropesBetter

——生当做小强，死亦为鬼雄

文：BUDDY/ 图：一跃猫

『选手简介』

Whois：亚洲战网 39 级的兽族选手，负率低得惊人，此役将兽族的土匪本色发挥得淋漓尽致。

EuropesBetter：据说是澳洲蜘蛛王 rS.PhilBoT 的小号，战斗风格锻造出四个字，刚强的心。

『比赛版本』1.18

【开胃卷首】读者是八卦的，当我的签名换为“僵持了 5 分钟，舔神终于喊我哥哥了，哈哈哈，好开心”时，QQ 视窗立刻群魔乱舞人头攒动，为了避免花季纯情少女误会我比那彪悍的长沙汉子老，特此回忆：舔神靓靓我硬盘里的《我猜我猜我猜猜猜》，但我共享的条件是要他叫我声哥哥，开始的几个星期他还蛮有气节未丧权辱国；我也气定神闲，只是不时晃动几个画面挑逗他“耶，这期是拉拉队美少女诶，你看这个法日混血的好有型。”或者“超甜美，主播型美女！我好爱爱……”长此以往舔神终于把持不住，昨晚他飙着鼻血龇牙咧嘴的把我推开想共享文件，我则使出峨眉派镇山绝学戳、点、勒、掐防狼神功与之满屋周旋，舔神天生神力，我灵动的招式虽能自卫，却无法伤其皮毛，最终只好使出禁忌的忍术：『将查克拉聚集在牙齿上，狠狠地朝着对手脑壳咬下去，天空将出现一千只鸟的叫声……』之后舔神泪花四溅喉头一甜地喊出了声，哥哥~我掐指一算，刚好五分钟。

还是那句老话“当你到了十八岁，每天都将是一场战争”，认真生活，努力搏斗，生命总会赐予你最瑰丽的花朵。今期的战报依然是 BUDDY 精心筛选的大作，赏析录象，享乐战报，冰凉激夏，尽在此刻……（我好商业化哦~）

亡灵大墓地出现在地图右上，蜘蛛王的开局十分奔腾：地穴 / 坟场 / 祭坛 / 通灵塔——一切为了蜘蛛。兽人大厅出现在地图左下，开局云淡风清：祭坛 / 地洞 / 兵营 / 地洞。EuropesBetter 训练地穴领主为主打英雄，而 Whois 则是四平八稳的先知。先知带着“任天狼”迅速刨死了门前的两个小狗头，之后带着咕噜兵与狼清理了不远处的豺狼首领，拿到贵族圆环。●魔兽小帖士：关于兽族前期 MF 豺狼首领的技巧，首领旁的两个豺狼守望者会自动攻击狼旁边的刀斧手，所以先知与狼将之消灭后再让刀斧手乱入共同对付首领比较科学，前提是比起 MF 效率你更在乎部队的健康。

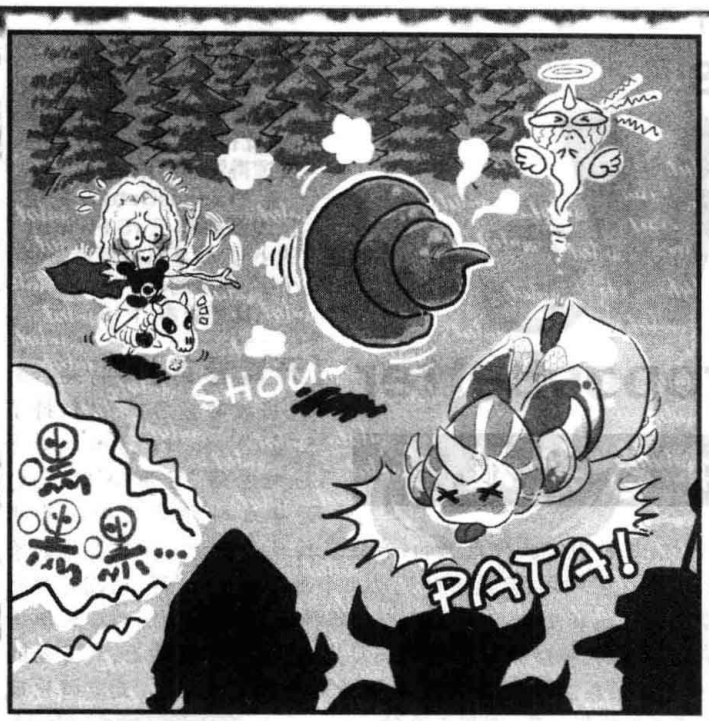
小强出生后并不急着外出，美滋滋地守着坟场召唤小小强，当 5 个小小强围着他喊“妈妈~妈妈~”时他又用骷髅棒叫了两具骷髅（弄的咧），之后小强带着成群的小肉盾与两只蜘蛛向基地下方的地精实验室移动，易如反掌地拿到了艺人面罩。荡平实验室后小强率兵长风破浪直杀附近的地精商店，拿到了生命之石。这段时间先知一行致力于寻觅亡灵的踪迹，低调的对角线让他们大叹生不逢地，找到亡灵基地后先知带着四刀斧手闯进腐蚀之地，对着外围的古墓废墟猛劈，绕回基地的小强刚好见着古墓废墟爆成地球仪的画面，心里十分不爽，一个穿刺向兽人土匪门袭去，之后与蜘蛛点杀起刀斧手来，有蜘蛛塔的冰冻和穿刺的晕厥，杀起肉搏单位来蜘蛛就像在嘣嘣嘎嘎地吃豆芽，瞬间两声浑厚的“哦，啊”盘旋在亡灵基地上空，昭示着先知跟余党的逃逸。

出师不利的兽人科技飙得飞快，我才写两段他就要塞竣工并训练好暗影猎手了。被蜘蛛吐得满身晦气的先知见老二到位，十分欢喜，重震余威杀了回去。

春风得意的小强正和蜘蛛把豺狼首领打得痛快，兽人部队就高举 creepjack 理论围了上来，暗影猎手先是一个妖术把蜘蛛甲变成鸡（逼良啊~），之后让刀斧手将之打到七分死，随后先知一个连锁闪电搞定了最后三分。小强见阵型不能再坏，只好回城避难。

躲在家里的小强吩咐小小强侦察兽人的位置，小小强很快在远方的地精商店发现了兽人的身影。小强急着还以颜色，不顾相距甚远带着蜘蛛冲向南方，赶到的时候兽人刚好打完收工回到基地，小强悻悻地骂了句蟑螂语。

当死骑与部队在酒馆左上方会合后，补给完毕的兽人也蠢蠢欲动。双方心照不喧在酒馆处交战了，战役的导火线是一个位置充满诱惑力的雕像，丫的太孤芳自赏了，害得被狼骑一网后立刻凸现出“某种”倾向，兽人战士热血激腾冲上去啪啪敲碎，小强兀自穿刺报复，一时间战场上乱做一团，闪电与纠缠呼啸生风，黄沙共乌云天地一色，蜘蛛不行了立刻钻地，刀斧手不行了立刻回家，遂场上的单位越打越少，亡灵英雄的强壮逐渐浮出海面。当青蛙男的治疗波用光光后，无血的先知乖乖掏出了回城。这下连植物都猜得到亡灵会趁机 MF 酒馆左上的雇佣兵营地，Whois 赶紧一边涂药一边把部队重新拖回北方，亡灵刚解决了野怪便见兽人袭来，只得硬



着头皮再战，正点的是这一役双方都骑虎难下——谁也没带回城。兽人吃一堑长一智，这次刚把蜘蛛打过半血就让狼骑放网捆住，然后围殴致死。近身肉搏的同时有治疗波辅助，那刀斧手刚健的叫个“哦麦嘎”，蜘蛛被砍得七荤八素，还好小强靠山吃山靠尸吃尸，不一会就弄出了一大票小小强出来跟兽人硬扛，死骑更是机灵的就近叫出了树魔狂战士跟牧师，亡灵的部队立刻迎来了第二春，兽人杀得力渐不支在治疗波的保护下全员撤退，斯役精彩激烈双方损失惨重，白白便宜了读者。

一番补给后双方都想到了休养生息，兽人亡灵分别杀向了 7 点 /4 点位置的副矿。兽人一边摸佛一边做塔，在 7 点位置开建了分基，而亡灵则接连 MF 了右下主矿前的豺狼首领和雇佣兵营地，这时比赛的激点出现：兽人开矿后全军北上，一个速度卷轴冲入亡灵基地不容分说的围爆了黑色城堡，强盗作风极其鲜明。没有回城卷轴的亡灵部队赶到基地为时以晚，见得先知笑嘻嘻杀掉一僧侣后回城逃跑。

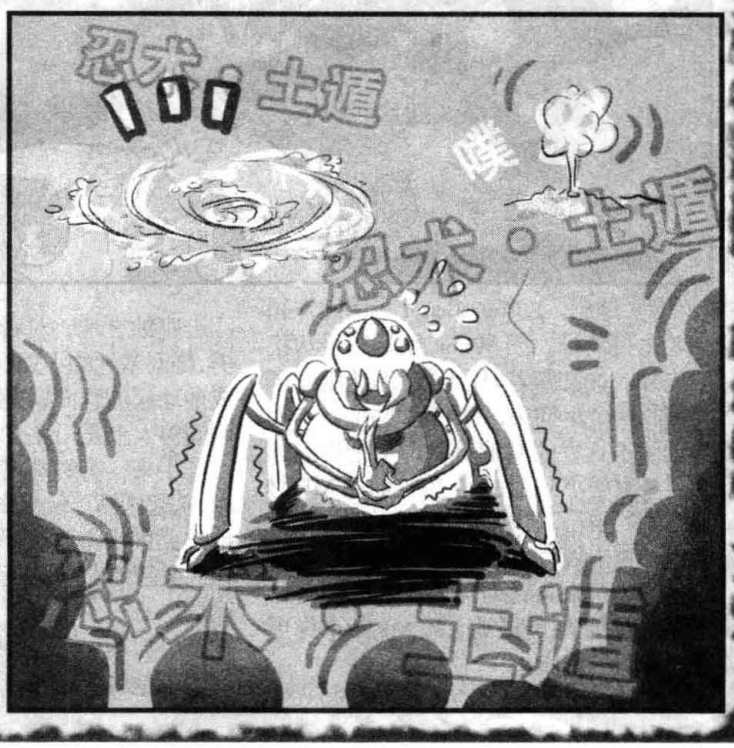
既然 Whois 很有土匪本色，就具体表现在做事喜欢血浸！搞爆黑色城堡后兽人又当着亡灵的面一路绕回了亡灵基地，用闪电杀掉两僧侣后继续回城——回城流十分无耻，不过 Whois 也正是依靠这两轮牵制使得分基地的静态防御体系安然成型。没有基地补充僧侣的亡灵十分不利，仅有的两个僧侣采金无疑是杯水车薪。EuropesBetter 在基地深处放下了大墓地。

搞得亡灵失魂落魄后兽人灵感纷飞，两个英雄带刀斧手行走江湖，而 3 个狼骑士则成为一个拆房小组偷偷摸向亡灵基地，试图雪上加霜。亡灵虽然基地遭殃，但部队着实强大，3 小狗 /4 蜘蛛 /2 毁灭者 /1 雕像 /1 食人鬼拳手 /1 树魔战士 / 若干召唤生物，邂逅到猥琐的兽人主力后轻松将之逼回城，接着回家驱赶讨厌的狼骑士。

EuropesBetter 把雇佣兵、两个毁灭者、几只小强，雕像留在家里守株待兔，其余部队继续出击，再一次追上兽人部队后一个穿刺，齐射，纠缠，暗影猎手还没反应过来就翘辫子了，之后又一个荡气回肠的穿刺将先知击晕并团团围住，先知回城。基地方面狼骑士果然来犯，但被守护在基地里的防卫队打得全身是包。一时间兽人有点手足无措，趁着大好形势，EuropesBetter 把基地里的四座通灵塔变成了幽魂塔，大墓地补充僧侣，死而复生的意志荡漾开来。Time is now，少了青蛙男的兽人就像牙疼的老虎缩在家里萎靡不振，倒是亡灵部队全员出击，在兽人基地外围热火朝天的打起商店来。

为了把土匪风格发扬光大，Whois 无视亡灵的挑衅，把部队转型为机动性较高的空军，当暗影猎手复活后，兽人领和部队杀出基地。肉搏部队配毒素飞龙的威力不可小觑，虽然亡灵两个力量英雄很是能打但脆弱的蜘蛛小狗则差了太多，鏖战过后亡灵部队悉数阵亡，兽族方面青蛙男再次英勇殉族。剩下来的兽人部队面目狰狞的朝亡灵两个光杆英雄逼去，死骑在连网带杀的命运中狼狈逃窜，临死逃脱。试图帮死骑解围小强反倒被兽人团团围住，跑得太急的死骑刹不住羊，好容易转过身摆出扔便 Pose 结果刚提起剑还没把大便锁定目标就看到小强扭曲着抽搐着呕吐着呻吟着死去，特别悲惨，不由感叹出来混的下场都这样。

经济复苏的亡灵窝在家里的继续暴蜘蛛，兽人主矿耗竭，先知带着大群飞龙奔向 10 点位置二次扩张。复活的青蛙男十分爷们儿的买了个袖珍基地在那里放下，叶绿素们则做起箭塔，兽人一派繁荣昌盛的景象。是时亡灵的主矿已经枯竭，EuropesBetter 在 4 点位置放下了闹鬼金矿。小强复活后带着蜘蛛毁灭的组合镇守在分矿附近，谁知先知带着大群飞龙趁虚而入，唰唰几下就打爆了新建的商店和屠宰场。当 6 级的先知开始对着通灵塔群放地震时，小强驾到，一个穿刺中断了先知恐惧的大魔法，之后双方撕打在一起，Whois 这时犯了个弥天大错：飞龙是骚扰型的单位，最科学的用法是隔着树林骚扰或在英雄的庇佑下打完回城，遗憾的是先知跟青蛙都利欲熏心居然没带回城。蜘蛛和毁灭者对付纯飞龙的队伍那叫个投其所好，很快兽人便啾啾叽叽的退散。倒霉的青蛙男又一次被穿刺晕菜后死掉。逃逸中的先知长了个心眼，让幽灵狼到 4 点位置进行了一番探索，发现了亡灵的分基地。亡灵部队当时不敢贸然闯进兽人主基便北上拆兽人 10 点位置的分矿，而先知则以其人之道还治其人之身，带着飞龙蝙蝠踏平了亡灵新开的基地，亡灵南下阻截后先知果断回城。这次第，亡灵真的失了魂，剩下的 35 金表明经济系统已经完全



崩溃（面对强盗型的兽人 EuropesBetter 断然不敢反召唤可怜的建筑来换钱开矿，这太冒险）。

场上的情势对亡灵几乎是毁灭性的打击，因为兽人在 7 点位置还有矿区，时间拖的越久亡灵的胜算越低。EuropesBetter 带着所有部队冲向了南方，戏剧性的是兽人明知道亡灵会来找茬却还敢摸佛基地旁的地精商店，被亡灵逮个正着，蜘蛛 / 毁灭者在面对飞龙 / 蝙蝠的组合还算能行，虽然毁灭者被蝙蝠炸成面粉，但飞龙也被蜘蛛杀掉大半，蜘蛛们没了狼骑的干扰十分机灵见红钻地，当然对亡灵最好的消息就是兽人英雄依然没带回城，小强用穿刺搞晕了先知，与死骑一起砍死了他，之后小强 7 级，死骑 6 级！这将意味着啥捏？

兵力凋零的兽人躲在基地深处，亡灵英雄则带着小小强拆起外围的风暴祭坛——那里正在复活先知。青蛙男急了冲过去干扰，结果一个穿刺后被亡灵围住，卡在商店与树林之间尴尬得很，只能买个回城逃跑，本场比赛的衰人王非他莫属。

在地里休息良久的三只蜘蛛见形势大好，钻出地面跟英雄一起拆兽人的地洞。聪明的 Whois 把苦工分散到地洞里去，让兽拦训练了几只狼骑之后配合青蛙男反围剿，亡灵顾忌猎网和长矛只得退却。亡灵没有回城，进攻不行只得全力回防，等待防守反击的时刻。果然青蛙男很快带着 7 只狼骑士来犯，没预料到亡灵心思的青蛙男再次死于穿刺与纠缠的合击，估计他都复活腻了。小强的穿刺简直太霸道了，灵活的狼骑在穿刺下接连阵亡，亡灵似乎看到了丝丝曙光。

先知复活后带着剩下的狼骑到亡灵基地行凶，被两个英雄很快逼回城。趁着交火的空挡，兽人悄悄在 10 点位置又扩张了一次，EuropesBetter 肯定不会等闲视之，三只蜘蛛在死骑的带领下很快占领那里。而复活的青蛙男则趁机和先知北上搞亡灵空旷的主基。没想到 EuropesBetter 心思缜密事先让小强镇守在那里，他们草草拆掉一个祭坛便被迫回城——因为死骑回救了。

有复活阴影的青蛙男再也不愿冒险，但他毫不介意让苦工冒险，当 7 点矿区耗光后青蛙男让所有苦工阴梭梭地跑到 4 点位置，妄图在“最危险的地方”扩张，结果那地方果然很危险，他们的行踪第一时间被亡灵察觉，悉数被斩，到此兽人的经济命脉也断，比赛开始充满迷雾。亡灵开始进攻兽人基地，外出的兽人回城救援。幽灵狼杀三只蜘蛛那叫快刀划豆腐，更不用说先知旁还有几只狼骑士，见面后蜘蛛赶紧钻地，而英姿勃发的小强终于在最惹眼的时段放出了大绝招：地狱蝗虫群。先知全身被蝗虫钻透而死，青蛙男围着基地跟亡灵周旋不久后也死于穿刺纠缠，兽人基地彻底沦陷。

其实这时兽人还是有胜算的：Whois 爆发出了最后的智慧，先知复活后（EuropesBetter 没攻击基地深处的风暴祭坛）躲到 7 点分矿的箭塔群里，放出幽灵狼潜行到亡灵基地并用传送棒传过去，之后放地震解决了一大片建筑，剩下的几个亡灵建筑喷烟冒火，吓得亡灵英雄赶紧回救，若先知之后行踪飘渺走位淫荡，不断放幽灵狼去刨亡灵建筑，这场比赛铁定以亡灵 DEF 的形式结束，可惜 Whois 比较衰，先知很快遇到了当天幸运度为 10 颗星的小强，几番穿刺后含恨死去……比赛 GG。

胜利者：使用亡灵族的 EuropesBetter!!!（这次总没写错吧！-~-）

战报综合评论

这是场 wcreplays.com 评价很高的一场比赛，吸引人的亮点是双方的斗智斗勇和见招拆招以及跌宕起伏的情节，在比赛进行到 1/3 时亡灵就失去了黑色城堡，但 EuropesBetter 硬是撑了下来，依靠小强动人的技能力挽狂澜拿下比赛。给我印象最深的就属[穿刺]，从来没有人把穿刺的威力表现的那么夸张过（这跟青蛙男厚道的配合也有关系）精彩虽足，但我还是得指出兽人失败的原由：当有了经济上的优势后，应该迅速把经济优势转化为兵力优势，可他却把钱浪费在不断的回城/复活等方面，我想就算他憋在家里啥也不干只暴蝙蝠也能轻松 Def 掉亡灵。这里友情提醒下读者，当你拥有经济、科技、或兵力等优势后并不代表你会取得胜利，因为把这些优势转化为胜势还有个很关键的过程：塑造。在把优势塑造成胜势的过程中若优势流逝得越少，那塑造胜势的成功率就越高，相反，当优势流失达到某个级数时，塑造将判定失败。关系到这个过程的成败因素个人认为最大的问题是心态，因为有了优势和冷静的判断获胜就只是时间问题，若心浮气躁只能会你每况愈下，最终失去比赛。

魔兽争霸 WARCRAFT FROZEN THRONE

AbusEYoUDnA Vs GER.Spell

文:BUDDY/ 图:一跃猫

『选手简介』

AbusEYoUDnA：每次介绍 Grubby 我都花言巧语，这次来实在的——一个兽族玩得很棒的小伙子。

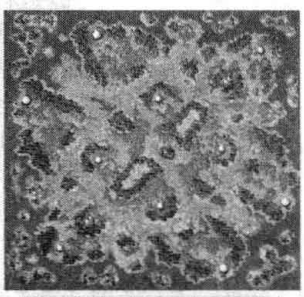
GER.Spell：能跟 Grubby 交手的人自然也实力不俗，此战他的举动极富有想象力跟感染力，赞。

『比赛地图』TurtleRock

『比赛版本』1.18

瓜比的回城

【寻人】星期一有位上海的女读者打电话到编辑部，跟我斟酌《辉煌天空》里"ReMinD,today is not your day,isn't?"的语法正确性，我一脸认真地回答这是从岩井俊二拍的《燕尾蝶》里的剽窃出来的台词，若有问题请联系岩井俊二他本人。之后不巧手机响了，只得小扯两句就挂掉，事后才发觉居然忘记请教该姑娘的芳名仙踪以及 QQ 伊媚尔，显得十分不礼貌；请该姑娘看到此段文字时速做脸红讨厌状并与我联系，恩……其实是舔神要我问的啦。



比赛地图 TurtleRock

比赛开始后 Grubby 的兽人军团出现在地图 10 点钟位置，开局因循风暴祭坛 / 地洞 / 兵营 / 地洞的套路，先知几乎跟 Grubby 融为一体了，没有人能把先知用得像他那样漂亮。GER.Spell 的人族小镇出现在地图 4 点钟位置，开局也是中规中矩的国王祭坛 / 兵营 / 农场 / 农场，大法师也是当仁不让的主角。

先知出现后正巧一农民探到兽人基地，先知让一咕噜兵劈了他，自己则南下骚扰。而镜头的三里之外，大法师正带着 3 民兵 2 步兵 1 水人踩门口的海龟仨，之后去搞 3 点位置的"3322"组合，那个组合比起"5566"确实差了许多，大法师就着新召的水元素很快就打下了那里，其间民兵变回了农民跑向基地，邂逅了先知。● 魔兽小帖士：先知的统筹，为了第一时间赶到现场骚扰但又不放过第一笔经验，先知南下时让狼和两只咕噜兵敲死了门口的海龟仨——RTS 里尽量将各种行动紧凑化甚至叠加化，优势的积累将每况愈上。

先知放狼趁乱把两个农民打到死血，一个被狼刨死，另一个被眼疾手快的大法师亲自解决，经验祭给蓝天。先知故技重施，让狼与咕噜兵去敲 5 点矿区前的海龟仨，自己则被大法师跟步兵撵上了北方，势单力薄的先知在大法师的淫威下灰头土脸，眼睁睁看着他捡走基地门口自己打出的食人鬼手套 +3，GER.Spell 的热情很快换来了回报，登陆兽人基地后他发现兽人基地外围正在搭建巫毒商店，立刻让大法师拆掉。

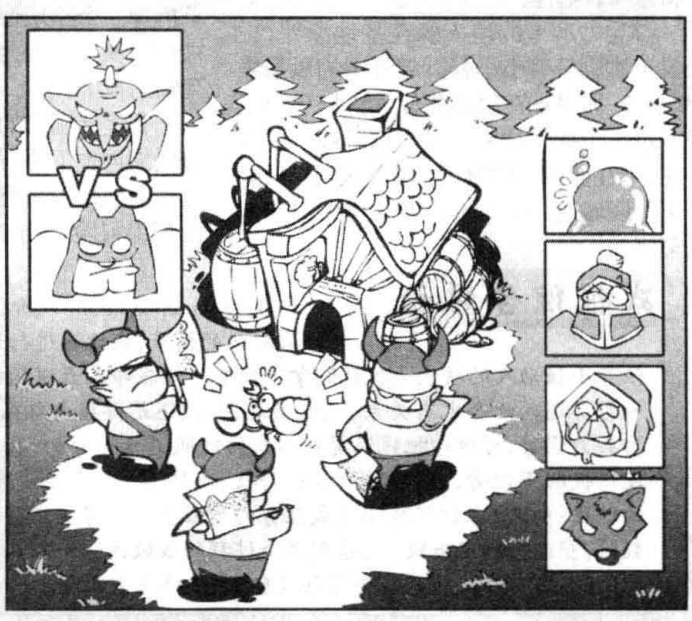
不得不佩服 Grubby 的就是先知带着少量咕噜兵在人族不断追击的情况下毅然摸佛了 11 点主矿前的海龟，这让兽人的凶悍之外更增一丝灵动。GER.Spell 清楚跟 Grubby 硬拼操作是自取其辱，便带着 2 个水元素 6 个小步兵回到兽人基地，这节奏把握得妙到颠毫，正巧兽人在起商店跟兽栏，被大法师一一打退。兽人回防时一个咕噜兵孤胆冲锋，被步兵一个漂亮的旋转换位给包围，死而有撼。当先知与几个咕噜兵冲进基地时发现在两个水元素的簇拥下大法师端的玉树临风，损血过半的先知只得退避。GER.Spell 趁机又拆退了一次兽栏。

暗影猎手出现后，场上的局势立刻扭转，被变成海豚的大法师成了兽人部队的众矢之的，砍得浑身浴血十分惊风，人族的南迁被迫启动……

之所以 Grubby 可以成为偶像，是因为他总能创造出另人惊讶的画面——他居然算准了南下的大法师会雇佣中立英雄，提前在酒馆前布置了 3 个咕噜兵，但步兵叫出兽王后刚好卡在他们中间动弹不得，随后赶到的暗影猎手将之变成可爱的小动物后杀死。兽王死后大法师五内如焚，但这并不能改变他同样会被欺负的命运，当又一个妖术将之变成雪松鼠后，大法师乖乖回城，兽人部队逆袭成功，扬眉吐气。

双方分手后兽人取巧地摸佛了 11 点主矿前的副矿：先知和狼先把 7 级大海龟往右边引，暗影猎手和咕噜兵则趁虚而入搞死了小海龟，之后全力对付大海龟，这种"瓦解 - 游刃"的思想十分出色。与此同时，大法师也带着部队在相隔不远的地精商店 MF，Grubby 就是那种具有"侵略"这一气质的选手，摸佛完海龟后暗影猎手跑了过去用妖术赚了个步兵，Grubby 总能赚到便宜，仿佛天生就不是吃亏的人。

之后双方开始了一段绵长的交战，



Grubby 的队伍是双英雄 / 咕噜兵 / 狼骑士，GER.Spell 的队伍是双英雄 / 步兵 / 民兵 / 女巫。若没有兵力上的绝对优势和 Grubby 硬拼实在是件危险的事情，这样的情形无所不在：狼骑一个猎网困住前方的民兵，之后全军砍他过半血后肉搏部队撤退，先知和暗影猎手继续用远程火力解决掉民兵，这样合理的火力分配让 Grubby 的阵型充满弹性，锐不可当，就算 GER.Spell 扯出了一票民兵帮忙战斗 Grubby 也有勇气在背有来敌的情况下摸佛掉地精商店剩下的野怪，损失了大量兵力后 GER.Spell 依靠不断增加的女巫总算控制了战斗，那时兽王被打到濒死状态，女巫赶紧给他隐身，兽王便心领神会地守在先知旁，当先知被打成红血后突然现身几下将他劈成 3 点 HP，先知回城。

赶走兽人后人类的部队变成了清一色的女巫，风光旖旎，美人如画。大法师带着部队 MF 了基地旁边的海龟巢穴，其摸佛方法也是值得学习：（夜晚）先是在的大海龟旁召唤一个水元素，只后所有部队退到 3 米之外，让水元素打醒海龟，而远程部队则把鱼叉引出来打……MF 时兽王召唤出了鹰，并让女巫为之隐形后跟在兽人部队上空，这种举动让我拍案叫绝，情不自禁想起了星际争霸里神族的小叮当。

基地方面，兽族不断给部队升级防御，建筑还是主要靠兵营和兽栏出产兵力，Grubby 在 11 点主矿前的副矿开始扩张；而人族方面的城堡升级完成后，GER.Spell 立刻给女巫升级了大师级技能，看来美人牧羊的剧情即将上演。

双方都在地图中间耗了起来，暗影猎手不断插上眼镜蛇当侦察棒用，而兽王的隐形鹰也将兽族的举动尽收眼底。摆好阵势的兽人见人族一直无意突围，便大胆的 MF 起人族基地前的副矿，这可乐坏了 GER.Spell，一票女人莺吟燕舞地冲了过去，瞬间那里“咩”声一片，所有兽人部队悉数成羊，先知立刻傻了眼赶紧回城，这是半边天的胜利！

回城后两个兽人英雄守着一堆羊羊无所作为，十分不爽。人族倒春风得意，到酒馆叫出了三英雄火焰领主，完完全全打宠物战。人族摸佛了 5 点主矿前的副矿后通过隐形鹰侦察到兽人也在 MF 背面的副矿，赶紧跑去找茬，可惜晚到一步有刺无激——兽人部队开始往飞龙转型，这一切 GER.Spell 都看在眼里。

之后人族一行顺路摸佛了地图左边的地精商店，而聪明的 Grubby 则带着部队冲进了人族基地，肉搏单位在外围拆房屋，飞龙则点杀农民，瞬间人族基地就沦陷。人族回防后逆时针把兽人追了一个圈，最后双方在兽人的分基地处火并起来，和刚才一样，兽人地上跑的天上飞的悉数被变成羊，场上就暗影猎手和先知能打，这样蚯蚓都知道兽人打不过，于是兽人回城，分基地被人族连根端掉。人族继续向兽人主基地进发，不过缓过气的 Grubby 将阵型控制的很有层次，肉搏部队，召唤狼，眼镜蛇抵在门口，飞龙则挤成一团点杀女巫，当大半队飞龙被变成飞羊后，女巫也死掉了七七八八，兽王更是一个不甚被网住杀掉，人族败走。

由于人族基地被血洗过，经济萎靡不振。很长段时间都只能召出一堆肉盾挡在基地前未雨绸缪，担惊受怕。而完全过度到飞龙群的兽人趁人族的龟缩时期放肆 MF，先后吃掉了 5 点位置主矿、地图左边的红点以及 11 点位置主矿。当积累了一会女巫后，大法师也带兵清理了地图右方的红点，回家迎接兽王的复活。双方都金矿都爆掉了，农民叶绿素们开始了远程采矿，而两边的主力也再次汇聚到地图中间，遥相挑衅。

虽然人族受过重创，但 SKY 流的风范还是让 Grubby 不敢硬拼：光场上召唤生物就是 3 个水元素 2 个炎魔 1 只豪猪，还表说将会召唤出的以及炎魔的分身，而飞龙若被变成羊后攻击里全失那就根本不用打了，面对人族这几乎变态的战术 Grubby 开始游走起来，敌进我退。

终于飞龙群抓到了远程采矿的农民，进行点杀，人族回防后把落单的一只飞龙变成羊，最后打成碎片——狭小的羊突然爆出一大团飞龙的尸骨十分震撼。

双方都清楚自己的立场，人族急着找兽人正面交战，必胜。兽族则急则避强迎弱，希望慢慢搞跨人族——因为战乱时，Grubby 勒紧裤腰带在 7 点位置开了个矿，只要给他时间，就等于给了他胜利。人族知道困在家里防范那些讨厌的飞龙是死路一条，便放弃了基地往外突，Grubby 为了给分基地充分的时间运做，让英雄冲进了人族基地，6 级的先知放地震轰农房，而飞龙则齐射城堡，是个忍孰不可忍，GER.Spell 还是转过了头，华丽的：他让女巫将大法师外的单位隐形，之后女巫互隐，造成只有大法师回城的假象。我猜 GER.Spell 的想法是把兽人所有部队骗过来追杀大法师，女巫群再突然现身把飞龙变羊，然后以众暴寡赢取优势。可 Grubby 根本不理大法师，全身心投入到拆迁的事业中，女巫们不得以全力攻击起先知来。Grubby 发现大法师周围突然都了一大群女人，惊而不慌，果断回城。

GER.Spell 再也不愿被 Grubby 牵着鼻子走，没给兽人喘息的机会就杀到了兽人基地。女巫为主牧师为副的部队在无数召唤生物的簇拥下显得战力无穷，躲在基地深处的先知与部队完全不敢冒险冲锋，一群羊跟一群人是没有可比性的。但 Grubby 就是“奇迹”的代言人，他总能最

快想到获剩的办法：回城！提速！

先知把所有部队回城到7点位置的分矿，只后用提速卷轴直奔人族基地。当时人族基地只有7个建筑，当兽人回城的同时，GER.Spell就明白自己有麻烦了，全军撤回南方……

先知登陆人族基地后一个地震笼罩了3个建筑，而飞龙群则在青蛙男的带领下搞另一边的建筑，人族回家后全力攻击正在释放地震的先知，先知一个用传送棒传送到人族基地里面，然后放出幽灵狼基地刨那未爆的兵营。人族基地一片混乱动人心魄，当飞龙开始齐射最后一个农场时——它们都被变成了羊，先知弱血躲在几米之外，幽灵狼在战鹰(反隐)与众多女巫的守护下很难冲过去刨农场，而暗影猎手被夹在人族部队中央死得极其悲惨，谁也不曾料到，结束战斗的居然是眼镜蛇守卫——它们魔免，女巫无法攻击，而英雄的攻击又无法一下子全清除完，GER.Spell就看着那两，三支眼镜蛇，哗，哗，哗……Boom……GER.Spell离开游戏。胜利者：奇迹·瓜比。

BUDDY战报综合评论

比赛两个亮点，一是GER.Spell的战术，二是Grubby的应对。大师级女巫群跟Sky流结合起来后对兽人的威胁几乎是毁灭性的！而伟大的Grubby选择飞龙来破这战术正是最合理的选择——飞龙牵制，扩张，周旋，Def……当第一次遇到新奇的战术很多人都摸不清头绪，糊里糊涂就输掉比赛，Grubby清晰的思维以及强大的心理素质值得大家继续崇拜（学习这种空话就免了，优点都这么好学那谁都是Grubby了）。比赛后期GER.Spell让部队全体隐形再突袭兽人很有意思——我特别欣赏他在紧张的比赛中实现自己策略的举动，要知道，活在这世界上若一直表达自己真切的想法其实也停需要勇气的。

漫图战报 WARCRAFT FROZEN THRONE

a_headache VS WE.SoJu

文：BUDDY/ 图：一跃猫

『选手简介』

a_headache：aka Cherry-Farseer，把剑圣用得神鬼莫测的男人，可惜此场比赛选择了先知。

WE.SoJu：韩国的精灵新秀，战果傲人，被评价为最有潜力的精灵选手，是Remind2v2的搭档。

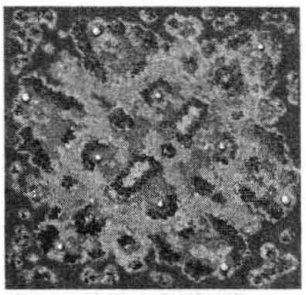
『比赛地图』TurtleRock
『比赛版本』1.18

兽精记

【民意】峨眉有个失落者星际战队，以前为了考进此战队我疯狂地训练神族，当终于把[连环闪电]练成后，朋友以“他的闪电用得不错”推荐我入队，自己很是喜悦了一把。虽然最终由于种种原因未能得到Slz)_Buddy的ID，但这并不影响我对[连环闪电]的自恋——至少当时在本系没有比我把闪电用得更漂亮的人。对阵虫海时，叉叉兵和龙骑士前后呼应，我的五个圣堂武士则在2秒内用克隆手法向5块区域同时释放心灵风暴，当闪电弥漫沙场，弹指间血流飘撸尸横遍野……魔兽出来后克隆技术被傻瓜掉了，在2秒内用飓风吹起一队敌人的难度远没有用5个圣堂武士向5块区域放电大。突然说起这些来有两个原因，一是此篇战报正是描述时尚的“吹吹流”；二是探访民意，若愿意温馨下星际战报的可在论坛读编区冒泡，民逼官反之时，将是星际战报重见苍天之日~

WE.SoJu的精灵出现在地图10点位置，长者祭坛－月井－战争古树开局，首发恶魔猎手；a_headache的兽族出现在地图4点位置，风暴祭坛－地洞－战争磨坊开局，首发先知；在积累到足够的木材后兽族率先升级基地，之后放下兵营，先知出现后分了一只狼探索左路，自己则驱狼北上，邂逅到恶魔猎手后开始漫长的“两只小蜜蜂啊，追到花丛中啊，追啊，追啊(玛娜·啵儿)”，两位英雄在地图右方地精商店附近的小树林绕了两圈后，恶魔猎手腻味了无甚结果的追逐，与弓

箭手到5点位置主矿前的小海龟巢穴集合摸佛。摆脱了瞎子的骚扰，先知和主打兵种猎头者不谋而合的赶向了精灵正在MF的位置——高手都是一个鼻孔出气的咩？


比赛地图 TurtleRock

将弓手吓跑后，先知与猎头者享用起剩下的两只海龟崽儿，恶魔猎手啵了先知一口魔也撤回北方，陪同弓手摸佛基地前的海龟。要塞竣工的兽人在酒馆处叫出了有"海的女人"之称的naga海巫，与先知一起摸佛基地前的海龟仨。远古之树随后升好的精灵也顺应潮流，让小精灵到酒馆叫出了有"森的男人"之称的兽王，与恶魔猎手一起摸佛地图左方的地精商店。

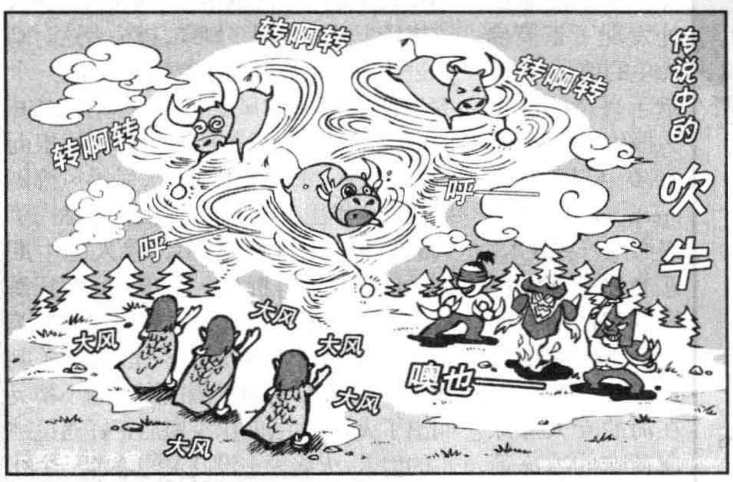
搞完海龟后，兽人一行去摸佛隔壁的主矿，这时WE.SoJu的潜力爆发了，他算到狡猾的敌军正在5点主矿犯事，便让恶魔猎手只身南下，拱手将女人交给了兽王以及豪猪。来到目的地，恶魔猎手嘭然心动的看到，哦不，是感觉到刚MF达成的先知只剩两位数的HP，以恶魔猎手56（爪）的上限攻击加上50HP的啵魔正好等于先知的死，算出这道数学题答案的恶魔猎手勇猛得无以复加，不顾一切向先知冲去，当时先知正在部队里喊痛痛，外围是猎头者和海的女人。刺客恶魔猎手现身后所有兽人战士都举起了凶器向恶魔猎手扔去。海的女人大显神通，一箭箭激凉薄荷味的冰冻箭让恶魔猎手举步唯艰，恶魔猎手就像慢镜头中的"朋友一生一起走，那些日子不再有……"将左手缓缓伸向先知，虚抓一下收回，右手乱入，不断重复。最终虚弱的他在距先知一步之遥的时候遭到无情的连锁闪电洗礼，危在旦夕，只得掏出回城。

趁恶魔猎手回城的当儿，兽王带队摸佛了9点位置的怪物小营地。恶魔猎手喝饱水后继续南下逮兽族的摸佛，潜力的WE.SoJu很快在5点主矿前的副矿处发现了正摸佛海龟的兽人，恶魔猎手兴奋的冲过去报仇，兽王也带着女人赶过去creepjack。那时7级海龟行将就木，恶魔猎手夺宝抢怪的想法油然而生，一脸扭曲的挤进了兽人部队，可在海的女人那凉薄荷味的冰冻箭下镜头再一次变慢，先知不但没让恶魔猎手抢到宝物，还立即使用了才从海龟身上拿到的咆哮卷轴，让所有部队集中大火力扁起他来，最让瞎子心碎的是NPC海龟居然也倒戈向相，只听"呃啊……（唰：自杀音效）……啊啊啊～"，瞎子就飞向了蓝天。随后而到的兽王见老大挂了，身上又无回城保命，不敢赌这一仗，带着后宫团灰溜溜的跑了。

基地方面，精灵已经放下两棵风之古树，远古之树继续升级。而兽人则先后放下了两栋灵魂归宿，一场魔法的决斗俨然铺开。回家做了个Spa后兽王带着加入了风德的部队轻松推倒了基地前副矿的海龟，兽人那边也做了相同的事。

天已经亮了，杀手逃逸了，我们可怜的小舔甜被溺死在了马桶里……cut！派瑟派瑟～这不是杀人游戏。

天已经亮了，精灵族的月井不再出汁，a_headache算到刚才的反骚扰中精灵已经耗干了泉水，便就着明朗的天空向精灵主基地杀去，沿途在酒馆拉出了第三个英雄，黑暗小女人。登陆精灵基地后，恶魔猎手已经复活，带着兽王守卫基地，黑暗小女人先是一个沉默堵住了风德们的嘴，这样场上就少了很多蝴蝶，猎头者这时刚好进化完毕悉数成为巨魔狂暴战士，一个齐射便将落单的风德捅成了刺猬，WE.SoJu见乱不惊，立刻让战争古树拔根而起，一个个大耳光扇向敌人，弓手风德则躲进古树堆里有持无恐的乱射，虽然占了天时，但地不利人不和，兽人的中期RUSH效果大打折扣，先知见巨魔狂暴战士有点支撑不住时，立刻用加速卷逃跑，只是黑暗小女人走位不佳，被瞎子割死了。在双方冲突时，酒馆附近的小精灵叫出了火焰领主，叫出炎魔后正好遇见逃亡的兽人，火焰领主没商量的杀掉一个红血的巨魔狂暴战士后逃开，而恶魔猎手和兽王则趁热打铁带着部队追击，穷寇莫追这句千古真理再次显灵，恶魔猎手冲进兽人堆后立刻被先知召唤的狼挡住后路，在一群攻击不俗的狂暴战士前恶魔猎手似乎不那么刚强，当他想逃时，一个叉状闪



电迅速将他电趴在地，长者祭坛的上铺又有人睡了。老大一死，精灵又失去了动力，回家补给，兽人也无心恋战，回到南方。

没有战争的日子里，精灵先后摸佛了基地右侧的海龟巢穴和地图左边的红色 NPC 点，兽人则干掉了地图右方地精商店的野怪以及红色 NPC 点。双方相似的意识也带给了双方双方相似的回报，大家都拿到一颗水晶球。基地方面精灵已经升级好了风德的大师级技能，并积累了大量风德。而兽人方面的灵魂行者只有 3 个，想必大家觉得有些蹊跷，所以承载着读者们的疑惑，我点了下灵魂归宿，哦耶原来两个灵魂归宿正同时升级灵魂行者和巫医的技能，a_headache 完全把宝压在了后期。

以精灵的条件，有兵有科技有英雄，肯定把砝码压在进攻上，所以不等兽人的魔法部队成型，WE.SoJu 就压向了兽人基地。血战爆发，双方拉成一排互殴起来，精灵的飓风在白牛的驱散加黑暗小女人的沉默下并没有多大的舞台，所以这场战斗更趋向简单的肉搏，中间几个英雄乱打，身后各一排远程部队海射，这样打下去英雄通常是最可怜的，于是海的女人就挂了，接下来恶魔猎手兽王也都成了丝血的人，被迫逃到商店买群疗，由于战斗中巫医已经出现，处于对静止陷阱的敬畏，补给后的精灵并不敢贸然向兽人基地发难，双方再次进入和平的补给期。此役兽人阵亡一万，精灵也损失八千（这些写是不是很壮观？）。

重新整合了兵力后，精灵英雄带着大队人马买了两个群疗，接着到兽人基地前叫阵。有了大师级巫医，兽族的恢复力瞬间上了新的台阶，黑暗小女人带队抹杀了基地下侧的海龟巢穴后升到 3 级，之后与先知打点好兵里共同对付精灵。兵力上明显是精灵占优，但兵种和魔法搭配上兽人就肯定更胜一筹，质与量的对局即将爆发，欢迎买马！

酒馆处，火并上演。至少在视觉上精灵完全占优，兽人的白牛刚打个照面就被悉数吹上天空，下方只剩几个巨魔狂战士和巫医来承受精灵海量的攻击，好在巫医插了根治疗图腾，这让兽人们好过了许多。恶魔猎手中是特别冲动，只身杀进兽人部队，可在 naga 海巫的冰冻箭下还是死翘翘了，恶魔猎手的死总会给精灵带来不祥的预兆，当黑暗小女人沉默了大片风德后，兽人的反击开始，迟到的驱散，凶横的静止陷阱，连锁闪电，叉状闪电统统爆发，飓风被克制后精灵的战术几乎就被破了，兽王为部队断后时英勇的回到了酒馆。剩下火焰领主带着大群部队回到基地。

飓风似乎并没给兽族带来什么麻烦，a_headache 的逆袭启动。杀进精灵基地，照例先被吹走大半部队，可有治疗图腾的辅助精灵并不能轻易杀掉兽人的兵，当黑暗小女人用出沉默，空中的单位落地发威后，精灵就退无可退了。巨魔狂战士的暴走，召唤狼的暴击，陷阱，图腾，灵魂锁链，闪电，还是闪电……兽人看上去不太壮观的部队爆发出酣畅淋漓的攻势，WE.SoJu 甚至来不及挣扎就敲出了 GG。

胜利者：a_headache

BUDDY 战报综合评论

风德海的战术古已有之，只是关注度并不太高。自从 WEG 上几个精灵大师用过后，风德们的笑容就挂上了脸颊。这种“吹吹流”对付兽人历来都是舒坦，本次的战报只是为了告诉大家，没有无敌的战术，兽族跟精灵拼魔法并不吃亏。“吹吹流”的关键在于能瞬间大幅度削弱场上的敌兵，通过有节奏的以众暴寡来获得胜利。聪明的 a_headache 让战术完全针对风德：巨魔狂战士的穿刺攻击是对付魔法部队的最佳选择，而沉默，驱散完全克制了飓风，静止陷阱可以控制场上的攻防节奏，灵魂锁链和治疗图腾可以最大程度的增强部队的抵抗力。其实兽人要想 100%阻止在第一次交锋中被飓风吹飞实在比较勉强，但若抵过一个飓风时间再一蹴而就以暴至暴则可行许多——这也正是 a_headache 的战斗主题，这种防守反击的思想比平常多了一份思索和远见，让我们为 a_headache 喝彩。

魔兽战报

WARCRAFT III THE FROZEN THRONE

internationale Vs CantChat

蓝发教主

文:BUDDY/ 图:一跃猫

『选手简介』

internationale:aka SK.HoT,58 级的暗夜精灵，灵动的意识加上奔放的性格造就了华丽的鏖战之章。

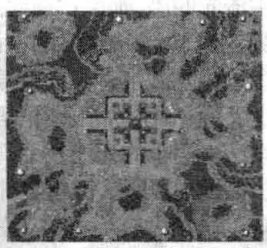
CantChat：这还用 aka 么，世界上最帅的 UDer，每次我看到这个 ID 都会夸他最帅，别的什么都不想说。

『比赛地图』LostTemple

『比赛版本』1.18

Madfrog 复出后的 ID[CantChat]已经上了 40+级，无论如何，他永远是我心目中最坚强最欣赏的的魔兽选手，记忆中的物事永远是最棒的，所以为了明天的美妙，请你珍重现在！

PS:Ogame 重生，夕日 BUDDY 心爱的魔兽站点终于度完了悠长假期，BUDDY 在此衷心祝愿她一路走好。



比赛地图 LostTemple

Loading 完毕后精灵出现在地图的 3 点位置，亡灵出现在地图的 9 点位置。精灵扩张流开局，继祭坛月井之后在副矿斜坡放下了生命之树，接着在生命之树旁放下战争古树。亡灵的开局十分普通，地穴－祭坛－通灵塔－通灵塔－商店，但亡灵的前期探索相当得力，12 点方向让僧侣探索，6 点，9 点位置让食尸鬼探索。死亡骑士出现后立刻买到骷髅棒和再现之尘打算外出三陪，可 9 点方向的小鬼探到了精灵发育中的分基地，并且遭到了缠绕须根的无情攻击——丛林守护者英姿再现！

得到这些消息后，死亡骑士毅然决定扩张，掉头带上小狗去洗刷副矿的 creep，并让刚才探路的僧侣放下了闹鬼金矿。杀死探路鬼后，丛林守护者跋涉到了遥远的西方，为守护精灵而蛮横骚扰。刚到亡灵基地，发现了两只从副矿方向爬来的濒死小鬼，立刻缠绕之精道毁灭之，发现同伴阵亡的另一只小鬼发疯般的逃回副矿，丛林老树精也不追杀，兀自气运丹田又一次缠绕锁定一僧侣开始鱼肉，这时死骑带着大票小鬼围了过来，丛林守护者巧妙闪开；亡灵的僧侣在任何时段都是宝贵的，死骑果断的扔出米田共搭救那只快好不醒人事的僧侣，抓住这次纠缠的冷却时间，丛林守护者用一次漂亮的缠绕有持无恐的杀害了刚才那只逃逸的濒死小鬼，把这轮骚扰打得有声有色。

主矿无机可乘，丛林守护者跑到了副矿，那里的闹鬼金矿旁一个骷髅两只小鬼正在扑最后的树魔影子牧师，看到这个场景丛林守护者知道刚才的骚扰乱了亡灵摸佛的阵脚，喜从中来，所谓春风得意就是在影子牧师死前抢到最后一击，丛林守护者办到了，让我们为 internationale 喝彩。

扯过屏幕看看精灵的副矿，弓箭手们正在生命之树的掩护下轻松 MF，时刻为扩张而准备着。在生命之泉疗养一番后，丛林守护者掠过正在神庙入口处打猎的亡灵部队，径直跑向亡灵分矿其他干点勾什么当。亡灵部队见浑人过街，立刻喊打，扔下野怪开始追那只老树精的尾，死骑的大便让分矿的僧侣有惊无险，丛林守护者只好跨上斜坡从主基的路口逃跑——死骑料想这苍蝇多半绕个圈子要兜回来搞分矿的僧侣，变守株待兔，哪知丛林守护者老谋深算，跑个三步就杀了杆回马枪，到亡灵主基地缠杀了一僧侣，把死骑弄得很伤心。

魔法光光的丛林守护者从新回到生命之泉洗 Spa，死骑则跋涉到东方去寻仇。那时 12 点的位置精灵 5 个弓手正在独立战斗，让小精灵种第二棵生命之树，两只骷髅探索到那里后死骑立刻冲了过去，虽然野怪被清理完毕扩张达成，但弓手们平均失血后都危在旦夕，死骑扑上去一剑一个，大便与哀霜共长，媚眼与血光一色。同时，康复的丛林守护者也正在亡灵的分矿处施威，带缠带打搞死了两个，虽然主矿跑来一群小鬼围剿他，蜘蛛塔缓慢他，但并这并不能阻止他犯案后回城逃逸，恨！

回城后丛林守护者喝够了泉水，带着新一轮弓手追杀起飞扬跋扈的死骑，在缠绕与弓箭的侵害下，死骑无意硬拼，逃回了西方，双方不欢而散。基地方面亡灵双矿，主基升级完成，三地穴暴石像鬼；精灵三矿达成，主基升级竣工，放下知识古树和风之古树训练混合部队，更重要的是，随着一声“我的故乡并不美，低矮的草房

苦涩的井水”蓝发教主出现了——她天生就是一个很焦点的女孩，长了一张妖媚十足的脸和一副性感万分的身材，穿着大胆张扬，在各种场合都出尽风头，自然被她勾引的男人不计其数！教主万岁！所有弓手都簇拥到月之女祭祀的身旁。

“藕们去淘石头～”蓝发教主娇喘淋漓地说话了，没人愿意反对。从林守护者带路赶向基地下方的地精商店，挺身让石头人砸晕自己以保教主安全。石头人看了眼教主，立刻碎成13块，并在死前扔出了复活十字章——喵的，他居然都不敢复活！懦石！

南方，死骑正带着一群天鬼摸佛7点位置的副矿，懂得扩张的UD才有品位，疯狂青蛙太帅了（红心）。在蓝发教主的带领下，精灵混合部队袭向了7点，蓝发教主料事如神！（谁也不准说那是小精灵刚探到的！）死骑则带着天鬼潜入精灵基地。亡灵7点的分矿没的说，看见蓝发教主后甘愿爆炸成为那一秒的地球仪。

蓝衣教主率领大军打下了左边的地精商店，拿到治疗图腾一根，带着3个群疗（寿与天齐！），蓝发教主登上了亡灵主基地。大量弓手配合着树妖风德拆起外围的屠宰场和地穴来。亡灵的天鬼跟大量穿刺部队硬拼就是傻的，但若加入了地鬼情况就不一样了，在积攒地鬼的同时，亡灵训练了巫妖并把三座通灵塔变成幽魂塔。待死骑跋涉回家，火并上演，亡灵海量的天地鬼毫无征兆的扑了上去，但为了杀死被丛林守护者缠绕的死骑，精灵部队无视亡灵三座幽魂塔的攻击顶着天地鬼的残杀强取死骑的性命，当肉盾的丛林守护者理所当然的死了，死骑也很快回到了祭坛，由于过度的执著让精灵部队受到了毁灭性的打击，亡灵大量天鬼在巫妖的带领下豪气出击！蓝发教主顿时慌了神：“我的皮肤吹弹可破，化做圣光，恩泽大地……”她喝下了无敌药水，凡人伤她不得，她逃回了基地，留下身后的弓手成为咒语的祭品。

在7点位置，亡灵蹭刚才的战乱偷偷开了矿，虽然精灵无暇涉及，但小精灵却有所作为，在腐蚀之地外，一小精灵种下了战争古树……一个谋略正在生根发芽。

追杀掉了些弓手后，巫妖带着虚弱的天鬼们在生命之泉处休息，眼看天将放明，巫妖干脆带头摸佛起泉水处的野怪来，中了仙女之火的亡灵部队本该低调的——他们的举动被蓝发教主看在眼里，爽在心里。“藕们撕裙子～”教主发话，莫敢不从。新一轮的混合部队（三矿就是呱呱叫）在教主的带领下冲到了生命之泉初，当时巫妖正很有层次由弱及强地MF，被野怪敲过半血，蓝衣教主搭起了银弦，放出了烁热之箭，教主优雅地询问裙子：“藕都觉得你热捏～”裙子一听，立刻燃烧成灰烬。天上的石像鬼见英雄挂掉，惊诧地飞回了基地，面面相觑窃窃私语。蓝发教主笑纳了地上的魔法盗取权杖和魔法石，媚眼如丝。

7点位置，古树已经长成，新一波的小精灵正赶往那里种树，复活的死骑带上天鬼跑去救场。蓝衣教主不会让死骑那种狂蜂浪蝶好过的，她骑着勇猛的白虎带着可人的后宫团冲到了7点，死骑立刻回避。复活的丛林老树精买了个回城（加上之前没用的就是2个），他的任务只是给教主送回城而已，在7点位置，死骑按耐不住终于和精灵摩擦了起来，丛林守护者自然是块软软的豆花，亡灵所有部队堵杀起丛林守护者来，丛林守护者在临死前把回城交给了回城，教主还没爽，他就不敢回城！

牺牲了树精换来一个回城后，蓝发教主流光四溢，她说：“藕要杀死你！”死骑立刻就死了，没有更多的言语。这时复活的裙子用回城带着小狗雕像来到了7点，教主又说：“藕要热死你！”裙子又燃了，回到祭坛。裙子的死让教主升到了6级，当时虽然她很风骚，但精灵部队却是寥寥，天地鬼虽然没有英雄的带领仍然想驱敢精灵部队，这是蓝发教主吹气如兰地念道：“藕是柔媚风情的星滋养出来的妖媚，有着银河般的曲线，太阳般的激情，月亮的沉静和温柔，星云的纯净和甘美……”天上的星体受不了了，它们纷纷坠落到地上化为尘埃，亡灵部队见天象变异，吓得不知魂为何物，逃回基地。

在亡灵基地前骚扰囤积了下兵力，蓝发教主买了两个群防两个群疗，之后进攻战打响。蓝发教主带着大量部队再度登上了亡灵的高地。由于当时亡灵英雄都在祭坛悔过，只能放任精灵拆掉外围的屠宰场（今天屠宰场真是“霉”开二度），死骑复活

后立刻带着天地鬼准备冲上去战，突然发现复活的丛林守护者买了大量物品传送了过来，顾忌缠绕的威力，死骑掉头就跑，但还是没有摆脱被缠绕的命运，还好他在基地深处，有惊无险。精灵大把的用着群疗群防，被视为亡灵眼中钉的丛林守护者因为有无敌药水的支持，倒很是帅气了一把，最终死骑忍不下这口气冲出来殴斗，照例被缠绕须根困住，精灵认着死骑打，亡灵则认着丛林守护打，双方在同一秒死去，携手黄泉路。

亡灵虽然一直被动，但到底是双矿运做，憋出的兵力超过了精灵的想象，被天地鬼近身后精灵的混合部队开始哀鸿遍野。当部队死得差不多，镜头只能摄蓝发教主的时候，她冲天空调皮的吐了吐舌头，老天爷实在受不了也忍不住，把天上的星星全吐到了地上，亡灵部队再次只能退避，蓝发教主喜悦得湿意大发："藕饱尝生与死的洗礼，虽然藕负伤累累，但是藕依然能在星空下 骄傲地展示藕挺秀优美的身姿……"诗句一出，裙子再也忍不住了，从祭坛里蹦了出来带好所有兵力去打她，蓝发教主难过的看了裙子一眼，回城了，裙子一辈子都忘不了那一眼的风情。

赶跑精灵后，巫妖带着所有僧侣到 7 点位置视察，发现没有动静，便让僧侣扩张。其实那里本来有棵战争古树，正巧它到 6 点去巡逻，这让放心外出的巫妖很快回来救场，这可恶的古树真是好动！蓝发教主补给完成后，立刻带兵杀向了 7 点。当时丛林守护者也与部队会合了，有了缠绕的威胁，裙子再度死在蓝发教主的热箭之下，可见每个成功的女人背后都有个衰样的男人。对亡灵来说还算幸运的是，裙子刚挂死骑也刚好复活，黑暗祭坛得到了最合理的利用……

杀光了 7 点位置的僧侣后，精灵部队准备收亡灵的命了。当一只艳绿的猫头鹰出现在亡灵基地上空时，所有亡灵的鬼魂都在震颤，他们战抖着说蓝发教主来了，他们慌忙中丢失了自己的颅骨。蓝衣教主经过漫长的前戏和酝酿，早以等不急了，冲到腐蚀之地的边缘就跳起了舞蹈，她天生就爱跳舞，伴随着天仙般的身姿，远在太阳系以外的星辰不远光年凋零下来，亡灵基地满目疮痍。死骑带着手下勉强突了突，可那时风德已有飓风，落地后死骑很快死于老树精的缠绕与蓝衣教主的微笑。巫妖复活后，用霜星把老树精吓回了城，而韶华正妙的蓝发教主那里愿意，她迫不及待地冲到生命之泉处逮到了正在恢复的裙子，撕裂，撕裂，撕裂，她的暴力都是那么的有美感。所有弓箭手齐呼万岁，从此，失落的神庙上盘旋着永远悦耳的歌声……若你不信，可以建张 LT 试试～

失败者：帅气的 CantChat，呜呜呜。

BUDDY 战报综合评论

这场比赛很精彩，长久以来 KOTG 和 POM 这两位英雄在恶魔猎手的风头下很难露面。而 SK. HoT 却把它们用的如此漂亮，虽然 KOTG 每次都带着回城卷轴冤死很是费解，但这塞翁失马的把戏倒让 POM 升到了 6 级，三次华丽的流星雨给比赛足足加了好几分。接下来说说 SK. HoT 的思路，首先用 KOTG 骚扰拖延，为自己创造二次扩张的机会，这两次扩张为之后的混合部队打下了坚实的基础。之后的战斗与 MF 特别有节奏，很长时间都让亡灵处于英雄阵亡的状态，比赛中的神来之笔是通过小精灵种树 rush 来牵制与控制亡灵的动向（亡灵在 7 点位置栽了 2 次）。SK. HoT 的打法不拘一格，游刃有余，完美的探索与迅速的行动造就了这场经典的比赛，我们需要胜利，但更需要新意，向所有创造型的选手致敬。

漫画战报 WARCRAFT III FROZEN THRONE

4K^FoV Vs 4K^Grubby

面包大王的智慧

文:BUDDY/ 图:一跃猫

『选手简介』

4K^FoV：亚洲亡灵天王，采访中和谐地透露自己退役后希望开个面包房，想法蛮Q的。

4K^Grubby：马哒，又要介绍这个人，他谁啊？我不认识啊！

『比赛地图』

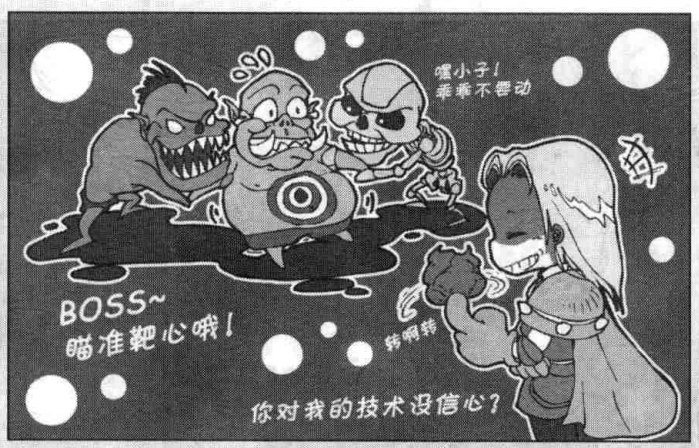
Gnoll Wood

『比赛版本』1.18

本来想写ESWC的决赛，但Grubby这禽兽把小冤家APM70收拾得像颗卵蛋，泡都没冒就挂了。作为一个有觉悟的反嘬头的抵制商业化的浑身圣光的战报作者，我有义务无视决赛，并挑选一场更具内容的录象推荐给大家，于是[仲裁者·荣耀]潜入偶游内部群优雅的垂讯："近来法国境内可有精彩录象？"心爱的雨伞桑立刻揭杆而起："FoV和Grubby在GW上野合的那场！"之后经本人亲自鉴定，的确帅不可当，决赛和它比起来不过是胖死的马比骆驼小。OK，让我们先做眼保健操，再悉心阅读下文。

对了，考虑到在竞技版披马甲容易被拍的习俗，这里郑重申明老子就是BUDDY，不要拍到最后发现作者就是你偶像弄得双方都很尴尬。

法国境内Loading完毕后，荷兰人的兽族出现在地图2点位置，开局为风暴祭坛－地洞－兵营，没什么好说的了肯定首发先知。反观6点的面包大王，并没有采用时下流行的蜘蛛转毁灭战术，而是忠厚地放下黑暗祭坛－通灵塔－地穴，一股反璞归真的大师意境迎面扑来。



死骑出世前，先后有一僧侣和小鬼分别向逆顺时针探去。僧侣找到兽人基地后，先知刚巧驾狼登基，但先知并没幸福得哆嗦，只是带着狼和刀斧手向基地左下方的豺狼群跑去，考虑到令人生畏的"大便一掷抢经流"先知还真不想把时间浪费在僧侣上，但MF时有人偷窥总不自在，于是一匹懂事的小狼离开部队去追杀僧侣，僧侣提起袍子疯跑到附近的地精商店自杀——天空没有飞过的痕迹，但地上已有鸟粪。

死骑现身后，先知刚把最后一个豺狼野兽打过半血，见冤家赶到立刻没了摸佛的兴致，带着所有兵力追杀死骑。将死骑赶回赤道以南后，先知派刀斧手回去搞掂剩下的豺狼野兽，自己则带着狼继续和死骑嬉戏。以面包大王的智慧肯定不会这么轻易就让对手拿到经验，标本羊一个环保的甩尾后又载着死骑冲向北方，而且在这之前死骑还刺死了一只小绵羊，召唤了两只骷髅。

死骑一路飙羊到地图右方的地精商店处，那当儿兽人正在火热的抢劫，如此良辰胜景怎叫死骑不满心欢腾。双线操作的果儿也沉出叶林：死骑冲过去一刀割死只豺狼刺客，把先知气得内分泌直紊乱；而北方那条探路的小鬼趁乱潜入兽族基地，认着一个叶绿素开始摧残，由于商店门口被死骑搅得一砣糨糊，所以Grubby根本没有意识到基地里炸锅了，等死骑的灰面脸绽放着淫亵的笑容向北方溜达而去时，Grubby才让叶绿素们进洞防暴，可惜那时已有一具未寒之尸骨躺在地洞旁，凄美绝伦。

说起来，这先知还真被经验值蒙了心眼，又或者说他对家里的防御体系太过高估——按常例判断，兽族基地被小规模骚扰只要让苦工进洞就可幸免于难，可这次对手是FoV——FoV带着一小鬼两骷髅，先是一字排开将采木的苦工跟地洞隔开，然后以众暴寡最后用大便收命，这种简洁有效的策略蕴涵了一个面包大王的智慧，所以他办到了Grubby以为不可能的事，那段时间苦工死得很惨，在地精商店右下MF豺狼的先知很后悔。

杀了三只苦工后死骑很开心的跑开，而南方的先知再也按耐不住带兵咆哮着冲向亡灵基地。由于先知打到了闪电权杖，气焰特别嚣张，小鬼们围咕噜兵他就给咕噜兵加闪电互盾，电得小鬼们神魂颠倒做鸟兽散，不想这次逃逸是有组织有纪律的，小鬼们闷声把先知围住然后按倒在地从背后蒙上双眼，先知被蹂躏到虚血后回城逃命，其中一个刀斧手也死血回城，很不幸刚好另一个刀斧手身上有闪电互盾的效果，遂该倒霉的刀斧手一命呜呼。

对于Grubby来说，这真是一个不能

再坏的开局。

中期到了，双方的二级基地都升级完成。兽人放下了兽栏，牛头人酋长带着4个刀斧手到12点位置开荒，先知则履行自己苍蝇的职责，找亡灵部队的茬，那时死骑带着群小鬼直接去MF魔法泉的野怪，而6级的蜉蝣则交给两只天鬼解决，在死亡纠缠的滋润下这轮MF打得有惊无险，先知顾忌狗群的围杀，只敢远观不敢亵玩。

当牛头和先知会合后，一只狼骑士也加入到部队，恨意都快酝酿出酒味的先知立刻命令攻击亡灵，于是一个猎网穿梭，死骑被困，死骑立刻抛一把大便向狼骑士还击，小鬼们也追着狼骑打，牛头人酋长总是力拔山河，靠上去就一个战争践踏，兽人部队趁死骑的晕厥立刻围住，死骑醒来后果断的用大便杀掉了那狼骑，之后回城逃走。把先知气得都快怀孕了……

在刚才的摩擦中，12点位置一个叶绿素已经悄悄放下了分基地——Grubby的风格就是中期死活都要开片矿。赶跑亡灵后兽人顺势摸佛起魔法泉右上的矿区，而亡灵也在补给后冲向了4点位置（确切点是3点半，但我们男人就不拘小节了嘛），那时亡灵的二英雄裙子已经上市，在死骑和天地鬼的簇拥下轻松拿下了4点矿区。

之后兽人南下到亡灵基地找人杀，正巧亡灵也回家补给，弄得偷鸡不成倒蚀把米，纠缠霜星把兽人部队追尾得憔悴不堪。当时兽人部队除了刀斧手，空中已经出现食尸鬼的天敌飞龙，好在亡灵有两只天鬼才镇住了场子，追到北方后一只蝙蝠冲去爆死一只，狼骑拖下一只，场面立刻扭转，新一波狼骑加入队伍后死骑再次被困，所有兽人部队围住死骑一阵死敲，4点位置MF时死骑搞到一瓶大血——对于一个没回城的英雄来说，这就像失恋者的吻别，可现实是喝了大血后死骑还是被打得像狗一样，面包大王的智慧与幸运再次凸显——死骑在临死前升了一级，4级的死骑立刻选择新技能死亡契约，丝血的死骑当即吃掉一只小鬼，HP被拉起来一段，终于挣出重围。

见到手的鸭子又飞了，兽人十分郁闷，悻悻离去。而亡灵随手把两只骷髅分向12点，探到了兽人的分基地。之后亡灵杀到了地图左边的商店，死骑给裙子买了回城和传送杖，让裙子传送到12点的骷髅身旁屠杀苦工，在兽人救兵赶到时苦工已经被裙子折磨成化石粉了（蝙蝠侠：啊！急冻人！），跟兽人部队打了照面后裙子回城。

之后亡灵的两个棺材变成了鸟，天地鬼配毁灭者的组合像地图中央袭去，当时兽人也在中央，蝙蝠先是撞死一只毁灭者，之后天鬼有持无恐的飞过去收拾飞龙，地面上的几个刀斧手怎么也不是小鬼群的对手，先知被迫回城。

这样亡灵就有充裕的时间血洗12点分矿，并在兽人赶到前回城。Grubby毫不犹豫在12点方向重起分矿，并聚集起刀斧手/狼骑士/飞龙/蝙蝠的混合部队守在中间。这个组合十分强大，对付亡灵成群的空军极其有效，但FoV既然是面包房的人，所以他总是对的：他让毁灭者和小狗率先露面，当蝙蝠都冲向皮粗肉厚的毁灭者后再让天鬼群乱入，瞬间撕破了兽人的阵型。好在Grubby是吃荤长大的，用科学的操作跟FoV打了个半斤八量，最后双方的部队经过鏖战，都进化成空军。一方是天鬼，一方是飞龙。

由于大家的部队都是机动性的，亡灵英雄开始带着天鬼频频光顾兽人的分矿，并将这种杀叶绿素的策略命名为“苍蝇行动”。当兽人的飞龙群加入了一些蝙蝠后，亡灵开始故技重施，若说第一次的“空中肉盾术”不够明晰，那这次就十分露骨了，两个亡灵英雄带着3只新上市的毁灭者，先吸引了所有蝙蝠自暴，之后巫妖用一个霜星缓慢拥挤的飞龙群，接着漫天的石像鬼如过江之鲫冲向飞龙……这阵势就算群疗都救不下来，先知立刻回城。亡灵抓住这个时机再次屠杀兽人的分矿，让战斗十分有节奏感——这也就是平时大家所说的控制比赛，大家可以多多体会下FoV的思想。

Grubby既然是偶像实力派的，自然很快就懂了FoV的心思，在兽人的分矿处，双方最惨烈的一次火并爆发，FoV用最后的钱憋了一小群狗（说到南方基地，闹鬼金矿告罄，僧侣已经在反召唤并到4点位置开矿了），打着闹鬼金矿的牌子跟兽人叫阵，这次Grubby先让飞龙冲锋，FoV被迫让天鬼上前抵抗，这时Grubby用完美的操作拉开飞龙，而待命已久的蝙蝠则冲上前一阵乱爆，看得我肾上腺素飙升。好在亡灵英雄的魔法双杀不是盖的，飞龙到最后也只是跟天鬼拼了个两败俱伤，场上剩下的单位一目了然。亡灵几乎就剩了两个英雄，兽人除了英雄还有几个陆军，但在亡灵英雄的眼里那些就是直立

行走的经验值。

先是牛头人酋长被死骑和裙子追杀，他当时没到6级还没有进化为木马形态（前些日子我被QQ木马弄得很伤神，这死而复活的东西不就是6级牛头人酋长么），情势颇为紧急，还好他急中生智用战争践踏震晕了死骑，才逃过一劫。

不敢和亡灵英雄对碰的兽人余党只能眼睁睁看着自己分基被拆。Grubby的狼左右无事，便到4点探索，发现了亡灵的分基地。当时兽人已经完全没有经济重振的能力，而FoV的分矿便成了左右赛局的关键，其实比赛的结果不难想象，亡灵英雄誓死都会保卫那片矿区，而实际上的情形并没有文字上那么煽情，死骑和巫妖很轻松杀掉了先知，只后牛头人酋长见大势已去，弃戟投降。

胜利者：面包王子FoV！

BUDDY战报综合评论

很难看到Grubby翻船的录象，这里我们可以好好看看FoV的套路，死骑首先到兽人基地杀苦工让其木材匮乏导致科技缓慢，再是把精力放在Grubby的分矿上，让他的经济一直负增长，作战时FoV尽量逃避正面冲突——Grubby好的就这一口。在用分筋错骨手慢慢调教兽人部队的同时，绝妙的“空中肉盾术”也让人对FoV敬佩不已。若说Grubby是那种强大到无法用肉搏打倒的选手，那FoV的策略就把自己武装成了一种病毒，慢慢侵入Grubby的体内并慢慢发作，让他无从抵抗。硬的不成，我们就玩生化……向FoV喝彩。

漫画战报 WARCRAFT III THE FROZEN THRONE

Ghost_Moon VS IFNT

文：BUDDY/ 图：一跃猫

『选手简介』

Ghost_Moon：aka NHCN.HopeMoon，广州一个优秀的精灵族玩家，具有良好的反应和大局观。

IFNT：由欧洲两只著名的站队FEMC和PuRe合并而成，一群生活在外国的华人正锻造辉煌，但问题是“IFNT”这人是谁？

『比赛地图』TheTwoRivers

『比赛版本』1.18

老包上身记

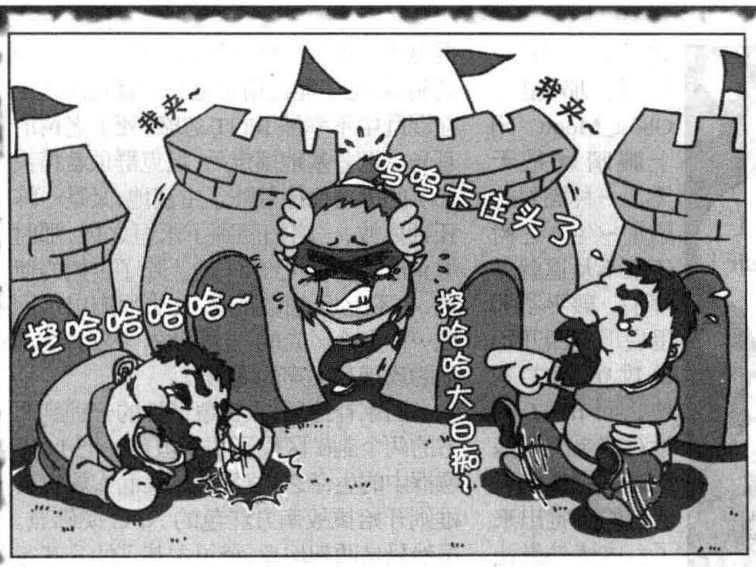
周六去观赏CKCG2005成都赛区的选拔赛，在Anas和Thank背后偷看许久，发现他们都有令人赏心悦目的操作——那并不是单纯的快，而是每部分都处理得井井有条并且凶猛有效，我能轻易读懂他们的思维。突然觉得一个优秀的魔兽选手就像个优秀的作者，可以通过操作把自己的意识“写作”出来让人看得津津有味。操作像文笔，有的人习惯辞藻华丽，有的人独爱言简意赅，但无论如何，文笔并不能代表一整本书，知道用正确的词汇去表达一个正确的意思才能万众瞩目……大家可以静下心来回忆下自己钟爱的书或文章，把文笔比做操作，把内容比做意识，从而类比出一些平时难以发觉的道理，毕竟世间万物都是相通的，goodluck。

“亲爱的左手右手，勤劳的左脚右脚，二十个兄弟姐妹，十六只笔，冲啊!!”这是孩儿『达』在被我手持钢管注射器催稿时的觉悟，特放在战报文首与天下笔棍共勉，看呐，这孩子多有激情。

之所以扯到『达』，是因为他让我悟到了一个革命性的让全天下战报作者增强自身福利的方法——我试着让双手十个兄弟姐妹，八只笔来写战报开头“比比比比赛赛赛赛开开开开始始始始了了了了耶耶耶耶……”哇，这样都好拉风。但考虑到读者并没有四双眼睛来看战报，遂这个创意暂时搁浅，任何写手若是发现某家杂志愿刊登此类文体，请不吝透露，我们（字正腔圆）正为人类（富有感情）进化出四双眼睛（西子捧心状）而努~力~着！（双手伸向天空）

两条河的北方，是高傲的暗夜精灵，据说一个精灵要完全信任一个人类并和他做朋友需要漫长的时间，这样就算某个幸运的人类最终成了精灵的朋友，他也风烛残年命不久矣。所以基本上智商正常的人都没闲和精灵做朋友，这个世界上不是朋友，就是敌人，于是两条河的南方，是一群与精灵为敌的人类。精灵的守护者是Ghost_Moon，人类的首脑是IFNT。

人类的开局毫无新意，祭坛－兵营－农场－农场。精灵的开局难道就有新意吗?!没有!!祭坛－月井－战争古树－月井，值得注意的是开局后Ghost_Moon将小精灵散播到地图南北，偷窥之情溢于言表。人类的大法师出现后径直带着3民兵2步兵1水元素去MF斜上方等级为3222的怪物营地，由水元素承受NPC的攻击，其他单位则勇往直前，可惜一个淫荡的小精灵看到了他们，小精灵最是看不得别人摸佛，一看就销魂不已必然激情一荡，驱散了虚血的水元素，榨掉了



大法一截魔法。这是个快乐的开始……

两条河上往北方顺时针探路的农民总爱在右侧的桥下修个农场养鸡，这千篇一律的手段让 Ghost_Moon 很烦，所以当第一个弓手出现后直接就赶到桥头找到了农民进行追杀。恶魔猎手则在蹦出祭坛后踏着小碎步冲向南方，他要啵魔，他要让老头难过！

老头发现瞎子时，赶紧召出水元素，这样恶魔猎手只啵到 14 点魔，入不敷出。把恶魔猎手象征性的往右边一赶，大法一行利用新召唤的水元素开始 MF 基地右侧的豺狼四。【魔兽电台之今日说法，之前被精灵弓手追杀的探路农民不堪凌辱，一路南下投入到石头傀儡的怀抱，而桥头未竣工的农场也被随后赶到的弓手强行拆毁，到底民工的切身权益如何保障，我台将密切关注，现在让我们来看下一则新闻……】基本上现在所有的人类选手都清楚如何在摸佛中驱赶影单行只的恶魔猎手，所以人类轻松的连续搞定了 2 处小怪，恶魔猎手却失血过多，逃回北方，端的心灰意冷。

在恶魔猎手带领弓手 MF 基地旁的豺狼群时，南方的大法师也带着民兵清理分矿的野怪，分矿，民兵，这两个元素加在一起就是扩张的意味，于是 IFNT 真的这么干了。【魔兽电台之今日说教，但凡人族早期开矿都会面临农民不足的问题，IFNT 想到利用地精伐木机来分担农民的压力，十分聪明，他是这么做的：让一个濒死的步兵紧靠树魔猎手，这样雇佣了地精伐木机后步兵会率先被猎网网住，到底为什么树魔猎头者会捆绑濒死的步兵而不是伐木机，当前的 SM 爱好者莫衷一是，我台将继续留意地精实验室，现在让我们来看下一则技巧……】不过并不是 4 个农民围修基地，他们做塔先！这塔的位置造得十分了得，4 个象牙塔“一”字排开，巧妙的将金矿和外围格挡开来，这导致恶魔猎手不远千里南下找茬时却手足无措——塔之间的空隙可以让农民通过但恶魔猎手却不行，若恶魔猎手攻击塔农民便围修，所以这意味着那片分矿人族要定了！

人族当然不会放任分基地被恶魔猎手恣意骚扰，大法师带着 4 步兵与才出炉的山大王向他包夹而去，一个放荡的飞锤，一个销魂的夹紧，恶魔猎手就情不自禁呻吟出了回城咒语（此句 18 禁）。

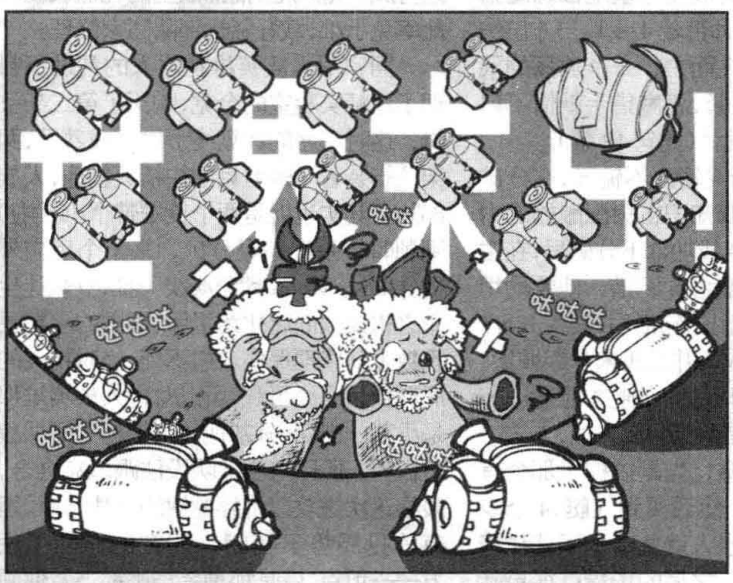
基地方面，精灵输人不输阵，在分矿种了生命之树，双知识古树酝酿熊的力量。人族利用箭塔成功拿下分矿后，在主基地也开始堆积箭塔，无错，他要动用 Def 流了。在我说出这句话后，其实 IFNT 连铁匠铺都还没放，并且还未升级城堡。他是怎样迎来[车间盛世]的呢？且看……

话说将恶魔猎手踢回北方后，人族一行涌到地精实验室，先是搞掂了那个有 SM 倾向的猎手，然后买到飞艇，4 个步兵，两个英雄，一水人就此踏上了飞往精灵分基地的航班，之后的场景就很星际了。

当步兵们空降（这个词好温馨）到生命之树旁时，精灵的 5 个弓手和一头熊在瞎子的率领下打响了分矿守护战。山大王二话不说抡起一把飞锤就将某弓手 34D 的傲人胸部砸成 17 寸纯平 CC（CBI 众：……），那弓手立刻掩面难过的哭出声来，恶魔猎手只好用天鹅杖将她传回家喝木瓜奶。剩下的弓手全被吓得面如土色，被步兵们挨个砍死。虽然精灵还是想用齐射挫败步兵，但飞艇总能及时的把步兵收上放下，这和 Boxer（就是老包啦）用运输机带两坦克轻松搞死三龙骑是一个道理，up and down 的威力是无边的。赚够了便宜后，飞艇把功勋逼人的战士们运回了基地疗养。

恶魔猎手见仇人逃逸，怒火攻心，南下去搞人族主基地，发现满目箭塔，骂了句 shit 又跑回北方带熊找红色 NPC 点出气，但刚把“黑胖子”惹毛分基地上空那该死的飞艇又出现了。Ghost_Moon 嘴角隐隐一荡，从主基地拖出一只角鹰兽从背后蒙住飞艇的双眼，但山人自有妙方，山大王一个飞锤把角鹰兽砸晕，大法和水人将之打成一地鸡毛，摇摇欲坠的死血飞艇因此幸免于难，载好骚扰部队回家修理。

回家后人族英雄在水人的帮助下料理了地精实验室的余党，购买了第二架飞艇，这时邪恶的计划终于发育成熟了，两架飞艇装着 4 辆坦克飞往精灵基地，人族部队（其实也就是两个英雄带个小兵啦）则顺时针杀向精灵分矿，来了个里应外合。Ghost_Moon 嘴角淡淡一抽，立刻让生命之树拔根而起化为重甲，周围的小精灵悉数上前修理保住老树不死。当时精灵的熊群数量已经可观，所以对付人族英雄那是小菜一碟，而分基地处由于种了两棵战争古树，所以人族部队没法跟坦克会合，最终这次进攻以蚍蜉撼树的风味结束。坦克阵见局势不明朗，明智的撤回了南方——坦克，就是那种杀与逃都当着你面的东西，酷。为了增强英雄的生存里，人族的板凳圣骑上场，大法和大王的专职奶



装了4个坦克空投到那里，Ghost_Moon闭上眼睛就是天黑，一种撕裂的感觉~生命之树还来不及退就爆掉了，碾平了那里后坦克四开始进攻精灵主基地，而IFNT同时对精灵的分基地进行空投——老包的感觉出来了。内忧外患让并没让Ghost_Moon丧失斗志，恶魔猎手带熊赶走坦克，分基地的生命之树再次立正，稍息，被修……好在两个坦克不成气候，战争古树们拍跑了它们。恶魔猎手好不容易出口恶气，带着部队狠拆坦克，不过最后追杀一两死血坦克时，山大王一个避难权杖将之从恶魔猎手的眼皮下救走，城堡下一个久久眩晕的坦克看上去十分诡异。

老包的风格就是不断空投，双向空投，疯狂空投，投到你死为止，这次IFNT准备了4架飞艇:7辆坦克,3个英雄，在4辆直升机的护航下缓缓飞向精灵分基地，像极了星际里航空母舰在幽灵战机的保卫下进攻虫族的意境。

7辆+3攻击(48-88)攻击的坦克在建筑面前叫一个“帅”字，丫的想灭谁灭谁。分基地里从生命之树到战争古树，被拆得满地都是，精灵的天空乌云密部，极其阴霾。唯一能让精灵宽心的就是山大王在混乱中不幸被IFNT忽略，死于老树的耳光。把分基地搞定后，坦克群顶着精灵部队的火力徐徐登陆了主基地，又是一阵狂抽猛放，一路扫荡到了永恒之树，那时坦克群几乎都见红了，地上除了古树的遗骸，也不乏坦克的弹簧，大法师掏出了回城……多么风光的一次回城。家乡将是满地的玫瑰与尖声的喝彩!

回家补给后，人类象征性的分别到北方的两个副矿区投了两架坦克，把11点褓褓中的生命之树轻松推倒。而人族三英雄则开始挑战南方红色的NPC摸佛点。虽然只是两架坦克，精灵主基下的分基还是被轰得飞起，在熊群和树妖的帮助下才勉强逃过一劫，但这显然只是IFNT的恶趣味前戏——此时小地图右边一条绿色的线向蚯蚓般向精灵主基地蠕动着，7辆钢猛的坦克又开始行凶了。这次的气势是不可阻挡，排山倒海的，精灵无论做什么抵抗都是苍白的，建筑被一个推到，恶魔猎手纵然到了6级，也只能眼巴巴看着本族被灭的命运，唯一算是安慰的地方，就是6级的瞎子变成恶魔后死得比较帅。

BooM!BooM!BooM!BooM!BooM!BooM!知识古树!BooM!BooM!BooM!BooM!BooM!奇迹古树!BooM!BooM!BooM!BooM!BooM!BooM!BooM!月井!BooM!BooM!BooM!BooM!BooM!BooM!战争古树!BooM!BooM!BooM!BooM!BooM!BooM!BooM!BooM!战争古树!BooM!BooM!BooM!BooM!BooM!BooM!永恒之树!精灵输了!(看呐!我又在八支笔写稿子了!)胜利者:IFNT。

BUDDY战报综合评论

以前看过场雪地里人族的坦克秀，毫不操作硬生生用坦克把精灵冲死的，这次的录象技术含量高了许多，不仅体现了坦克的BT，还带给了我星际的feel，视觉系归视觉系，我还是得本着战报作者的操守将比赛的脉络讲明:人族前期扩张，再用空投战术牵制精灵，填补了经济向科技转化的真空期，最后利用经济与科技的混合优势量产出能对精灵基地造成致命打击的终极单位。这种思路十分若打好了十分华丽，但若打不顺畅就十分凄惨——人生就是赌博，我欣赏IFNT的风格，套用那个谁的话，玩儿的就是心跳嘛。

妈。

在刚才人族空投前，恶魔猎手带熊快速的解决了左上角的黑山老胖，并让小精灵在那里偷矿，意识出众的IFNT是很快

漫画战报

WARCRAFT III FROZEN THRONE

atom(o)pulse Vs TryToBreakMy0

『选手简介』
atom(o)pulse：一个神秘的人。
TryToBreakMy0：一个同样神秘的人。
『比赛地图』BanditRidge
『比赛版本』1.18

文：BUDDY/ 图：一跃猫

惊天泣地神鬼莫测之战

『执念流』最近写过很多战报，精彩场面层出不穷，但比起今期的录象就算个渣。很少看到把魔兽玩到这个份上的人，太疯狂了，递给偶游资深的录象评论员雨伞桑一鉴定，他立刻傻掉，在一周内双手打颤两耳飙烟，只会不停的喃喃：太牛圈了，这简直太牛圈了啊……OK，大家的胃口钓起来了吧~我也不卖关子了，马上着手战报写作，让兄弟们一饱眼福。

第一次写发生在这张地图上的战报，自然得简介一下咯。[强盗山脊]是张两人地图，树林葱翠，泉水潺潺，除去左上右下的主矿外，地图中间还有呈菱形的四块金矿，富可敌国。商店、实验室、酒馆，魔泉一应俱全，可谓打家劫舍杀人越货的首选地图。既然名字叫[强盗山脊]，此图里自然强盗云集，强盗就是种午夜中仍然保持双目雪亮的夜猫子，所以晚上别看到某处只有个小胖子就满腹欢欣的去捏哦~此图较为冷门，但仍是官方 Ladder 地图，想当年小舔甜的 BN 初夜就献给了此图，旗开得胜，至今成为其臭美炫耀的一大谈资。

TryToBreakMy0 的暗夜精灵出现在地图右下，月井－战争古树－长者祭坛－月井，中立开局一望而知。atom(o)pulse 的人族自然出现在地图左上咯，开局十分血腥：兵营－农场－兵营－农场－农场－祭坛，貌似人在江湖搏命小郎君的 style.

两个步兵见了天日后，直接到地图中央的酒馆处守候，发现一小精灵的公仔挂在树上旋转，几剑砍跑，小精灵不畏凌辱在最关键的时刻叫出了兽王。兽王见老早人族就跑了两个步兵来踢馆，心生异常，想必对手也是中立英雄路线，遂和 3 弓手会合后，带着 2 只豪猪袭回酒馆。一看四个步兵守望在那里焦急等待，立刻露出英明的笑容。

双方刚做摩擦，酒馆旁金光一闪 naga 海巫就面世了。大家知道弓手若被步兵近了身便一筹莫展，再加上 naga 海巫的冰冻箭，性感小弓手们立刻被砍得花容失色惊叫连连，还好怜香惜玉的夜幕降临，才让弓手们松了口气。由于人族是双兵营量产步兵，所以兽王感觉跟连绵不绝的步兵们纠缠不清十分傻，开始把锐利的目光盯上了软体生物 naga 海巫——所有弓手豪猪开始锁定 naga 攻击。

这个方针十分有效，蛇样的 naga 很快被射到死血，然后扭着 S 型路线被兽王追，虽然英雄的速度差不多，但[强盗山脊]这张图地势扭曲，在 naga 用 S 型腰段转弯时难免小刹车甩尾，这种没有达到飘移境界的操作给了兽王可乘之机。转过几个弯后，naga 惨叫着死于兽王的斧头。

花开两朵，各表一枝。在兽王跟 naga 海巫追尾的时候，步兵仍然源源不断的积累，他们不鸟弓手，他们冲向了精灵基地。

步兵群到了精灵基地后立刻找到树上的小精灵公仔砍，TryToBreakMy0 不是傻的，把小精灵拉开，步兵只好去砍新出炉的弓手，但月井就在弓手的脚边，这是将是毫无成效的举动，当兽王带着大票女人回防后，步兵群训练有素的离开：一个健康的步兵用 Z 型步阻挡兽王断后，其他弱血步兵则安然离去，让人由衷感到阵型的魅力。

赶走步兵后精灵部队开始调教基地前的豺狼强盗，而步兵们则到北方的地精商店旁抽出了配剑，远方的 naga 海巫已经复活，正买了小清醒药剂以及恢复卷轴带着 3 民兵和 2 步兵赶来，他们要建功立业！在英雄赶到前，步兵们跟 NPC 们动了手，商店前除了食人鬼拳手是普通攻击外，其他的树魔强盗都是穿刺攻击，在步兵的防御模式下，它们可以忽略不计，有组织有纪律的打下商店后，脆弱的 naga 惊喜的拣到 +500 大血一瓶，喜出望外，赶紧使用恢复卷轴犒赏步兵，然后带着农民袭向南方：Rush 若没了箭塔，就失去了滋味。

在没有敌人的状态里，兽王带弓手摸佛了南方的魔泉，之后远古之树升级完成，精灵到酒馆叫出了熊猫。正当他们和南方的地精商店开火时，人族的 Rush 队伍在精灵基地现身。两座象牙塔铺建的时候（有一个农民在精灵北方的路口修建商店），精灵知道战争来临了。跟地精

商店前的 NPC 稍做纠缠后，兽王选择了回城，兵贵精速嘛。

可惜这次回城十分拙劣，给熊猫的心中留下了弥久不散的阴影——精灵的“一坨兵”刚好回城到步兵群里，步兵们突然发现自己神奇的围了个熊猫，大叹天公作美，然后唰唰砍砍，由于步兵全开了防御模式，所以精灵穿刺为主的队伍打起来十分吃力，双方在基地前沿恶战一通，步兵 / 弓手来了个两抵。

naga 海巫退避到神秘藏宝屋（就商店啦）附近，与新来的步兵跟兽王二次战役。那时精灵的弓手几乎清零，剩下两个应运而生的女猎手，不过在恐怖的冰冻箭下死得尸骨都不带体温。这段时间 naga 几乎承受了所有火力，好在她有瓶大血，撑了过去。之后的情况就是人族新的队伍组建成型，而精灵依旧亏空，全靠兽王的宠物在死撑。形势倒向了精灵。

兽王躲回基地后，任由步兵们推倒了战争古树，naga 成了步兵心目中的女王，她无所不能！基地方面精灵放下了一棵知识古树，人类则依旧停留在初级基地，靠两兵营疯狂暴兵度日。当熊猫复活后，凄惨的发现 TryToBreakMy0 糟糕的建筑学让自己卡在祭坛月井之间，泪流满面，只好让奇迹古树吃出条路来。之后两个英雄全心全意把精力放在 naga 海巫上，这样 naga 海巫又顶着几丝血满大街的逃，后面是一大群步兵跟着兽王砍。由于人族的基地是一级，所以神秘藏宝屋里只有恢复卷轴卖，naga 路过时赶紧买了两张一路补血，好在后方的步兵很争气，趁神秘藏宝屋把精灵英雄小挡了一下，立刻围住了熊猫，熊猫身上有天鹅杖，在临死前扔给兽王然后被传送回家，惊险异常。拖住了精灵英雄后，naga 海巫也逃离了困境。双方的兵力十分悬殊：精灵是两个英雄一个树妖（家里补了棵远古守护者，姑且算做兵吧），人族则是一英雄 11 步兵 2 火枪手。暴兵与科技的较量开始了……

一个恢复卷轴让人类大票步兵全身冒绿烟，然后在喝小绿的 naga 海巫带领下冲向了精灵基地。之后的境况十分疯狂，人类所有部队直接深入到精灵基地跟英雄火并，硬生生砍死了兽王和熊猫，舍不得孩子套不着狼舍不得媳妇逮不住流氓的道理在人族身上具体体现了。搞死那两英雄后，人族只剩下 naga 海巫与两个步兵。time is now! Rush time! TowerRush time! ahhh……3 个民兵奔赴南方。

之所以觉得 atom (o)pulse 十分有个性是因为就算只剩两个步兵他也敢去砍远古守护者，在旁边有豪猪和树妖干扰的情况下，树妖在 naga 的海神之弓下难有作为，小精灵在叉状闪电的突袭下也无法修理，精灵眼睁睁看着坚硬的远古守护者崩塌，一个静态防御的象征也随之扫地。更可怕的是三座象牙塔开始在精灵基地前耸立，精灵的天空，将由谁来守护？

此时精灵基地升到了永恒之树，熊的时代来临了。兽王复活后，需要面对的是被 3 个火枪手簇拥的 5 级 naga 海巫以及方兴未艾的箭塔三。放出的豪猪在冰冻箭的效果下像纸做的一样。兽王在利爪德鲁依出现前只能关在家里当好孩子，而人类则对着知识古树大展手脚。一小精灵公仔滚过去修理，被射成一段重要的经验值，让 naga 海巫晋级到 6 级，华丽的复仇开始了。

当两知识古树放出两只熊后，兽王准备出击。而 naga 海巫立刻飚出了龙卷风，所到之处人畜不留，通通卷到空中，更恐怖的是 naga 海巫还控制飓风游走于两棵知识古树，很快精灵便失去出兵的途径……当熊和兽王落地后，三个箭塔便 biubiu 的乱射，他们只有认着 naga 海巫打才有一丝希望，但 naga 在初期死亡后聪明的买了双速度之靴，所以溜得比水蛇还快。倒是一跑一打的把兽王打得角色互换，成了被追杀的那一个人。依然由于 naga 海巫不会拓海的飘移，在扭曲的地图上顺时针跑了大半个圈也搞不僵兽王，只得以大局为重，回到了精灵基地前，虽然商店在刚才被熊刨烂了，但那三个箭塔还是个潜力无限的风水宝地啊。想罢又让一个农民修了座圣塔。

熊猫出现后，看着红透的 naga 海巫暗自欣喜，带着一口的 XO 去喷火，可惜 naga 海巫就绕着箭塔旋转，死活搞不掂还折去熊一只，被迫退让。无血的兽王乖乖的躲在魔泉旁喝水，熊猫则等着基地里知识古树的成长，整个精灵基地一团死气。naga 悠闲的喝小绿补魔，在飓风冷却后，又放出一轮卷飞了精灵的商店和猎手大厅……这场录象简直就是 naga 的个人秀。好在 TryToBreakMy0 在基地内侧悄悄放了两棵远古守护者，才让人类不至于一蹴而就的灭了自己。

恢复了半天后，兽王带着豪猪与米莎回到了基地，被过召唤生物在冰冻箭和效果下，很快死于火枪手和箭塔的齐射，兽王只能躲进基地无所事事，日子相当难熬。当 naga 海巫的终极技能再一次冷却后，精灵的精神底线远古守护者成

为了飓风里的牺牲者，不可避免的冲突开始，naga 带着几个火枪跟精灵的双英雄以及积攒的熊对拼，在飓风的作用下精灵单位不断升天，到了精灵的建筑被大肆蹂躏了一把，飓风过后，精灵基地凋零一片。

naga 升到了 7 级，人类基地弹尽粮绝，精灵基地十分富有，但被打得空间不足。双方的兵力都十分不可观，人类一个 naga 三个火枪（3 个箭塔 1 个圣塔，也算成兵力吧），精灵则是 4/3 级的兽王熊猫和两只熊。

精灵老窝在家里，naga 只好认着精灵光秃秃的永恒之树打，终于把兽王给打了出来，兽王带着宝宝，熊猫，熊一举杀了出起，气势有余威力不足，虽然杀死了全部火枪，但兽王也在冰冻箭和叉状商店的蹂躏下飞向了蓝天。那时精灵的家里也揭不开裹了，由于祭坛被吹走，兽王只能酒馆复活，这以为着精灵最后的 689 元成了浮云。双方的死磕从现在拉开帷幕。

兽王复活后径直到魔泉旁恢复，家里一个熊猫三只熊暂时也不敢打 naga 的主意，看着她一箭箭把永恒之树射垮。naga 深知魔法是自己唯一的资本，在没有经济来源的情况下果断卖掉回城——她不需要回城，至始至终！她是战神！买到小绿滋润后，naga 准备迎接更艰苦的战斗。精灵也是个豁出去的主了，直接拉了几个小精灵去爆干 naga 的魔法，naga 牙一咬，又卖掉跑鞋，继续买小绿补魔。

当兽王的魔法满满后，叫了两只豪猪左右护法并与熊猫会合，再加上三只熊！让人类唯一的 naga 海巫心里没了底。这也许就是最后一次血拼，这也许就是最后一次机会……

只要有人，就会有奇迹的，战斗开始：精灵部队冲向了箭塔旁的 naga，熊猫一个喷火先烧掉修理箭塔的农民，其他单位则认准 naga 拍，naga 一心一意的射杀熊猫，并在它临死前放了叉状闪电，不巧的时熊猫剩下一丝血逃走了，也就在这时，7 个热血民兵从左路冲了出来，一斧头结果了熊猫，真是激动人心。民兵杀掉熊猫后便完成了光荣的使命，他们恢复了农民本色，被精灵部队大肆鱼肉，但他们永远是英雄。naga 跑后，精灵清理了门口的箭塔，精灵终于自由了，兽王带着两只熊德傲立在门口，谱写最后的结局。

当时精灵的建筑只有 3 月井一知识古树一远古守护者，肯定禁不起飓风的再一次摧残，这让兽王做出了个关乎大局的决定，他让两只熊留守在家保护故乡，自己去单挑 naga！两个种族的战斗最终演变为两个英雄的较量，一个 7 级，一个 5 级，结果会是怎样？这时战神 naga 又做了一件让人意想不到的事情，她单挑了左下角的矿区，得到一点钱后凑够 250 又到商店买回了速度之靴，灵活的人永远是值得敬佩的。打了几处怪后，naga 到下方的魔泉恢复，兽王很快找上了她，那时兽王 718 的 HP，naga 只有 365——况且兽王还有宠物，一切都该结束了，就在下一段。

兽王放出豪猪，一路把 naga 砍到 200 多血，naga 终于对自己不会飘移的跑路产生心理阴影，干脆放出飓风把兽王吹向天空然后逃回基地。兽王是不可能放过她的，追逐过程中 naga 偶尔转身射兽王一箭，或者放个闪电什么，当两个英雄都出现在人族基地时，naga 的眼睛充满了坚定，虽然她只有 174 的 HP，她也要战翻 447HP 的兽王，所有的恩怨都化做最简单的攻击，一斧头，一箭，相比之下 naga 的情况比较恶劣。但在她 50 多 HP 时突然放了个叉状电，兽王的魂魄飞走，

naga 晋级到 8 级，升下的豪猪不值一提，naga 成了剩下来的那个人。这一次 PK 的惊险远非笔墨所能描绘，强烈推荐所有读者下载录象来研究研究，句号。

胜利者：人类选手 atom(o)pulse。

BUDDY 战报综合评论

atom(o)pulse 是个纯粹的人，单纯的 Rush，充满智慧与美丽，人类的基地始终都是一级。这里唯一值得赞美的就是人类的战术，双兵营暴步兵，压制，TR，单英雄 high 等级，一切都那么的符合他的风格，这是次无比漂亮的胜利，感谢 atom(o)pulse 为大家带来了一次美妙的享受，也希望今后还有机会能接触到此类录象，为了 WAR 3 辉煌的明天，大家一起努力吧。

魔兽争霸3 WARCRAFT FROZEN THRONE

Eulo.o Vs ForgotAboutDre

文:BUDDY/ 图:一跃猫

正义邪恶之颠

『选手简介』

Eulo.o：一个把亡灵族真的玩出邪恶感的选手，那不是凶狠，不是恐惧，不是狠毒，就是反璞的邪恶而已。

ForgotAboutDre：aka ToD，我心目中人族的象征，比赛里他总是副懒洋洋的表情，但所有局势都一手掌握。

『比赛地图』Turtle-Rock

『比赛版本』1.18

『阵营』所有的RTS的背景在这点上都一样：充满矛盾。这样种族之间都便有了争斗的理由，要不然牧师女巫坐在树上看流星雨，旁边是憎恶在递啤酒，我们就只有玩模拟城镇了……有矛盾，就有阵营，以人类的智慧通常就分为正义邪恶两种，那些扯到神啊魔啊无欲则刚看透一切的角色都成为了象征。人族的主题永远是正义的，相反死人族就是邪恶，在魔兽对战中有的人把人族耍得超猥亵，有的人把亡灵耍得超优雅，而今天此场比赛里两位选手都打出了本族的风格，一个作风正派，一个行事阴毒，光明与黑暗的较量在比赛中升腾盘旋，原始而满汁的篇章悄然而致……

ForgotAboutDre的人类联盟出现在地图10点位置，开局正统：祭坛/兵营/农场*2。Eulo.o的亡灵天灾与人类一衣带水，出现在地图11点位置，开局同样正统：祭坛/通灵塔/地穴/祭坛。正是这平淡无奇的开局蕴藏了无穷的力量，水与火的交融，从下段开始。

睿智的大法师出现在祭坛旁时，三民兵两步兵簇拥到他身旁，组成了[铁血摸佛党]，立刻去骚扰门口的小海龟。由于双方的基地位置想临，遂在他们熬龟汤时死骑也骑着标本羊溜了过来。[铁血摸佛党]的火力在海龟和死骑身上来回切换，但最终前期还是纠缠的天下，大海龟的生命被死亡纠缠夺去。之后人族一行无视死骑的存在，赶到亡灵基地前打龟，这次由于死骑放纠缠对方红血的水元素，所以NPC的经验没抢到，但由于标本羊跑位伶俐，宝物智力斗篷披到了死骑的肩上。

之后大法师带着手下西游，死骑并不追赶，叫了一群小狗出来敲诈门口的副矿。他的摸佛手段十分科学：让小狗分两队主要围杀两边的4级小龟，中间摆两具骷髅战士给7级大海龟消遣，当4级龟很快挂了后新鲜的骷髅战士又可继续供大海龟发泄，这样亡灵队伍就能毫发不伤的拿到好处了。紧接着亡灵故技重施，清理了4点位置的副矿，死骑升到3级。

人类的摸佛路线是3点和6点的3322怪物群，由于路线飘忽，所以摸佛完欲单独三陪的死骑没有找到人类，十分空虚。基地方面，双方的二级基地都升级完成，亡灵训练了巫妖并继续升级黑色城堡；人类训练了山丘，开始出产火枪手。正义的人类都是要扩张的，无论如何，ForgotAboutDre也打定主意要在门口的副矿扩张，而死骑的鼻子嗅到了人类的策略……

在人类门口游荡的死骑先是砍了两下放农场的农民，然后一个纠缠把他变成尸体。之后见一串(通常"串"这个单位是4个)民兵无视他的存在冲向了副矿，立刻开心无比，刚才摸佛海龟是他拿到了一瓶大蓝，现在手里可以投掷的是2级大便，这将意味着能给人族造成多大的麻烦呀……死骑很快看到了摸佛海龟的人类部队们。没的说，只要不被山丘的锤子定住然后被围，一切体验都会是美妙的，农民们的厄运降临了。每过一个死亡纠缠的冷却时间，人类就会损失掉一个农民，更不巧的时巫妖随后而至，配合死骑又搞躺了一个步兵。虽然人类强行打下了矿区，但也深受了内伤。正义就是勇气与坚强的象征，山丘在副矿旁放下了出生后买的3座象牙塔树立静态防御体系，新一串农民跑了出来衔接前辈的遗志，速修起分基地来。

为了给分基地创造和平的环境，所有人类部队追杀起亡灵双英，山丘不断用飞锤定住巫妖，试图围杀。但讲义气的死骑灵活穿插在人类部队，每每巫妖危急时都能为之撕出一条空隙，人类的围杀计划因此落空，当把亡灵英雄赶回基地，前期的摩擦稍微冷却。

巫妖回家后心神不宁，靠在商店前压惊。而死骑则一个人绕到人族分基地左侧想干点什么，不巧正义的人类部队正驻扎在那里守侯农民，山丘一个飞锤让死骑昏厥，之后所有部队把他围死，但死骑早就懂得"出来跑迟早要还"这个江湖真理，使用了未雨绸缪的传送杖，让大法师无可奈何。

当黑色城堡竣工后，死骑巫妖带着狗群和棺材去抹杀地精商店，第三英雄小强正在召唤中。西方的人类在分基地的箭塔竣工后也开始清理地精商店，比赛迈上了新的台阶。

在亡灵基地的副矿前，双方相遇。人族是步兵/火枪的混合体；亡灵则是纯狗。而这时小强正好赶到战场，标志性的

亡灵进攻开始：巫妖对着拥挤的人类部队中央一个霜星，之后小强一个穿刺，所有的人类部队几乎停滞了，狗群趁这大好时机对人类部队进行渗透，然后是全方位的吞噬！对于人类来说这是最坏的情况，因为所有部队将在很段的时间内毁于一旦，大法师赶紧回城。

当亡灵起了杀心，便没有一切再能打消这个念头，Eulo.o 邪恶的本性散发了出来，他让两个雕像变成毁灭者，跟着所有部队直接冲入了人族分基地，惨烈的战斗一触即发，毫无征兆！人族的火枪群镇守在塔的后方，巫妖小强则用霜星穿刺来对付他们，小狗一如既往的穿插，浓重的阴霾笼罩在人类分基的天空。虽然人族占了地利，但亡灵完全没有战法的概念，他们是一群只需要杀人的怪物，打斗中人类是有节奏的防守，而亡灵则是混乱的进攻，首先山丘为了保护身后脆弱的火枪，惨死在狗爪之中，而亡灵的小狗也在箭塔和火药的威力下损伤大半，一场战斗下来尸骨满地，人类死掉了大半火枪后勉强守下了基地，而亡灵也伤得不轻，在不远处用雕像恢复一会后，三英带着不多的小狗开始摸佛 5 点位置前的副矿。冷战期间，ForgotAboutDre 在分基放下了更多的箭塔……

箭塔通常只有两种作用，恐吓与进攻。当游走的亡灵部队发现人类分基的静态防御强大到“看上去很凶残”的地步后，径直冲向了人族主基地。我们都知道亡灵渗透到农民群里，几许魔法攻击，一轮全体混战几乎就可以消灭掉所有农民，但这时戏剧性的一幕出现了，当亡灵正准备挤进人族基地时，山丘复活，而且刚好跟亡灵部队擦肩而过，Eulo.o 立刻觉得这是上帝的安排，用两个霜星两个纠缠换走了山丘的性命，这时人族的部队民兵一股脑全冲了出来，亡灵开心的回避。

基地方面，人族坚定不移的打造火枪 + 牧师的组合，由于对祭坛有心理阴影，山丘死活不肯在祭坛复活，大法师只好在酒馆把他叫了出来（其实是人族双矿运做，有钱人啦~）。亡灵方面的转型很快，之后小狗在后期就是狗肉的意思，所以双屠宰场量产起憎恶来，邪恶的天空有多了一股恶臭。

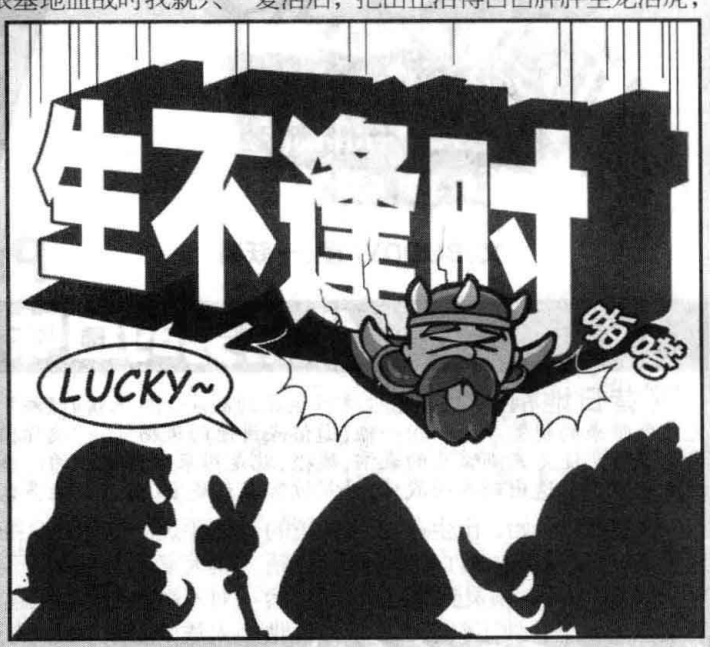
双方分手后，亡灵 MF 了双方基地之间的海龟巢穴；而人族则跋涉到 4 点主矿大屠杀。当亡灵积攒了 5 个憎恶时，再度血腥的杀进了人族分基地，人族部队回城，但挤做一团的队伍给了巫妖无限的发挥空间，光是一个霜星就让人族爽到了脊髓里。外围的箭塔被憎恶们强行拆掉，而维修的农民也成了战争的牺牲品，每当抗到亡灵部队在人族跟基地血战时我就兴奋不已，这才是真正的邪恶啊，真正的邪恶就是不畏正义的！在人族基地右侧大战一番后，亡灵部队绕到左边小憩了会，然后十分过瘾的再度渗透进去，这次所有火枪几乎都被屠杀掉，凄惨的山丘再度被杀，所幸聪明的 ForgotAboutDre 在见到憎恶后立刻起了狮鹫笼，最后依靠不断飞来的狮鹫把亡灵赶跑，战局的平衡重新归于平静。

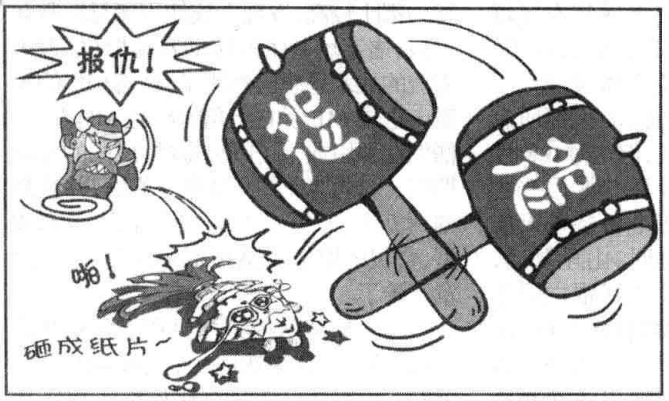
邪恶的人通常智力都比较高，发现人族使用狮鹫后避而不战，屠宰场紧张的转动着暴棺材，毁灭者流的战术思想已然明了。趁着和平的光景，亡灵 MF 了右上角的红色 MF 点，让僧侣在那里放下了闹鬼金矿。段段的停战期间，人族训练了圣骑为三英雄，并且狮鹫 + 火枪 + 男女人的混合部队逐渐成型，亡灵的雕像也越来越多，新的战役之章开始了。

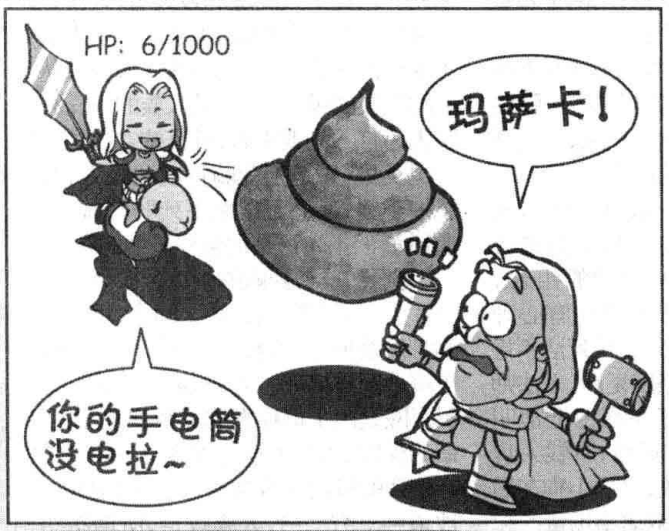
当人族部队找到亡灵右上角刚开始运做的矿区时（这就是高手的嗅觉），大战爆发。亡灵 7 只满魔的毁灭者，人族则是满满当当的混合部队。由于战斗前人族买了 3 个群疗，所以把重心放在人类部队身上的亡灵成果不大，倒是人族的山丘和圣骑因为打不到毁灭者，只有挖空心思去搞亡灵英雄，先是把死骑打成边缘人，然后杀掉小强，最后无奈之下死骑回城：要知道锤子 + 圣光可是他生平最怕的东西。

亡灵一飞，裸露的闹鬼金矿立刻横尸一片。亡灵部队很快杀了回去，用突袭者的身份杀掉了圣骑，但山丘一个飞锤，一个震地同样搞死了死骑。刚才人族能和亡灵对殴是由于群疗卷的关系，现在没了生命的保障，人族部队立刻失了魂，先是所有伤残的狮鹫悉数被宰，剩下的地面部队被杀到一穷二白，人族败走，所谓怨怨相报就是无尽的杀戮。毁灭者在巫妖的领导下追杀起短腿的山丘，一个霜星后山丘成了死活人，大法师赶紧把回城给他，飞走保命，之是亡灵的经济已经断掉。人族主矿也爆掉，农民远程采矿，把局势归纳起来就是亡灵有兵无钱，人族相反。

犯了这么多事，巫妖也 6 级了，直接用死亡凋零把人族唯一的分基地捏碎，剩下的就是双方的终结·游击战了。当圣骑复活后，把山丘治得白白胖胖生龙活虎，







于是[巫妖捕杀白皮书]定稿了,毁灭者虽然强,但没了魔法就像少了牙的恐龙,只能观赏。ForgotAboutDre 也开始用高手的嗅觉去追捕巫妖,最后山丘圣骑在 5 点的矿区附近逮到了巫妖,飞锤与圣光的制裁很快让巫妖嗷嗷叫的变成了魂魄……那时人族除了三英雄还有 6 个火枪一个牧师,而亡灵就是 7 只毁灭者一个雕像。

死骑复活后,僧侣也卖掉了所有能卖的东西,存够钱复活巫妖,最后的战役将在巫妖复活后展开。这段时间人族部队打掉了地图上所有剩下的 NPC 赚钱,把火枪的数量扩到了 8 个,人族英雄的等级依次为 5/5/3。而在巫妖复活后,亡灵则有两个 6 级英雄,战局将如何演变呢。

正义的人族显然倾向于"可持续发展",让远程采矿的农民积攒了一笔财富后在基地前的副矿修建人族大厅。而真正的决战从这时开始了。死骑巫妖先是用霜星 + 纠缠杀掉两个农民,之后游走一圈又搞死一火枪,这样发展下去山穷水尽的人族肯定耗不起,山丘带着队伍冲向了亡灵……锤子,圣光,震地! 山丘圣骑的组合技很快把死骑打到剩 100+HP,当然所有毁灭者都认着山丘打,巫妖最终用霜星解决了山丘。圣骑终于暴走了,一个圣光照向死骑,125HP! 之后开着无敌把死骑追进亡灵基地,誓要和死骑不共戴天。又一次圣光,42HP! 死骑吓得不轻,再来一次就玩儿完了。巫妖和唯一的雕像把不断用 Z 型步阻挡圣骑,给死骑更多的恢复时间,毕竟脚下是腐蚀之地,一个力量英雄的回血速度也很可观。在圣骑的圣盾效果结束前一秒,死骑终于出现在圣光的射程范围,哗! 6HP! 死骑活了下来,圣骑就死了,霜星纠缠让他死得很快。而人族剩下的一个大法师想带着几个火枪翻盘无疑是痴人说梦。ForgotAboutDre 无奈的说了句:more luck,退出游戏。

胜利者:Eulo.o

BUDDY 战报综合评论

人族打得很有分寸,前期的 MF,中期的开矿,之后的转型以及后来的压制都表现出一个人族选手应该具有的素质,浩气一身。而亡灵的行事则特别邪,前期的三陪,中期的血战,后期的转型游击,把亡灵恶毒的一面发挥的淋漓尽致。从全局来看,亡灵的胜利主要依靠他的机动性,无论是战斗中还是战术中,Eulo.o 都能很快的执行自己的策略并迅速达到理想的效果。也许着就是一种霸气,侵略的意识,在战报开头就说过 RTS 充满矛盾,如何折断矛,或者刺穿盾,就是我们要做的一切。

漫画战报

WARCRAFT FROZEN THRONE

OurLady-CrAfT Vs Proloss-X17

地精男的口味

文:BUDDY/ 图:一跃猫

[选手简介]

OurLady-CrAfT:曾经他只用地精! 过去他只用地精! 以前他只用地精! 曾经过去以前他是偶像系!

Proloss-X17:一眼望去以为是 protoss-X17,想这神族还蛮酷的样子,不过比赛里只是个搞怪人族。

『比赛地图』TurtleRock

『比赛版本』1.18

『昔日地精』年前介绍过这位生猛的战士,靠[地精][随机][空灵]三个关键词征服了大批 Fans,看他的比赛和一部商业大片所带来的视觉享受如出一辙,通俗点讲他的风格就是"被你猜中了我还混个 P!"。今次地精男和他的朋友"破螺丝"自拍了一场除了嘴头还是充满嘴头的表演,战报,就是用来歌颂奇迹的。盛装的 BUDDY 用凤凰羽毛沾着影龙之血谱写出美妙的音符,诱人的歌声里透出动人的战诗,外星过客驻足观赏,呵,瞧那,多么上瘾的口味。

比赛默默开始,出生在 11 点位置的地精男 OurLady-CrAfT 随机到暗夜精灵,他框了 5 个小精灵到缠绕金矿里,然后又点出一个,放下祭坛——多么优雅的手速。描写这个细微的场景是为了告诉大家今天地精男不用中立英雄,但这绝对不影响比赛的乐趣;降临在 4 点方向的人族 Proloss-X17 的开局不完美,不严谨,不彪悍,但充满魅力:初期的 5 个农民全部采金,第 6 个出来放下兵营,第 7 个采木先,第 8 个放下农场,当第 9 个农民训练完成后第 7 个放下第二个农场,兵营

竣工时再放下祭坛——这么清楚的介绍了 Proloss-X17 的开局手法，想必大家已经明了 Proloss-X17 的意图：他的前期需要大量步兵，在中立英雄出来前。可惜最开始我和大家一样都猜错了，Proloss-X17 并没雇佣中立英雄，而选择了集谦卑、荣誉、牺牲、英勇、怜悯、精神、诚实、公正于一身的人物，(读者：玛，玛萨卡……)无错，他就是圣骑士！

比起地精男首发的守望者，Proloss-X17 赚够了眼球。但地精男岂是等闲之辈？不等观众的情绪抛物线下坠，就引爆了新一轮哗然：当他探索到对手不在临位后，立刻拉了一票小精灵占领酒馆，啪啪啪啪啪的放下了两棵战争古树，三座月井，在这奇幻的场景中，一个墨绿色的身影矫捷掠过，守望者奔赴南方。

Proloss-X17 很有性格，前期把精力放在量产步兵和修建农场上，根本不探路。胸有成竹的 style 迷煞万千看客，当守望者到了人族基地，发现 4 个步兵对她虎视耽耽，无论杀人放火都是左右不逢源，只好悻悻离去。人族趁这当儿放下了伐木厂象牙塔铁匠铺，发展意图叫人匪夷所思。圣骑出现后带着 5 个步兵清理门口海龟，被守望者用暗影突袭夺走经验他也毫不在乎，这种态度太洒脱了，他真像玩游戏的。

掏掉门口的龟巢后，圣骑士带着步兵跑到 3 点位置的 3322 小怪群大战，守望者趁虚而入带着 4 弓手前来攻打人族基地，在农民的修理下箭矢对农场的伤害忽略不计，MF 完毕的圣骑闲庭信步的赶来清场，把女人们悉数轰走。

前期会这么闷骚的拉锯过去么？不会。因为地精男又在酒馆前放下了 2 棵战争古树。当积攒了 7 个弓手后，4 棵战争古树拔根而起，缓缓走向人族，好在圣骑带着步兵们看到了这幕指环王中的场景。

『英勇！』圣骑大喝一声，带着 6 个小步兵迎风而上，举起冷兵器对着古树一阵海敲，但在古树的耳光与弓箭的调教下很快败阵。把人族赶回基地后，树人群与弓手群很快打下了 4 点门口的副矿，树人担当肉盾，弓手输出伤害，太完美的摸佛组合了。此间，地精男在酒馆旁又放下了两棵古树出产弓手，剧情开门见山唱大江东去，好生豪放！

说实话我不太清楚手速和意识有没有必然联系，但 APM 仅 70 左右的 Proloss-X17 在主城升级完成后立刻放下了车间出产迫击炮小队——看上去 Proloss-X17 玩得迷迷糊糊，但破起敌人战术来却毫不含糊，难道这就是传说中的“扮猪吃老虎”？

圣骑带着步兵跨越基地下方的海龟巢穴后，守望者带着弓手群从后方堵截，打算依靠狭窄的地势逼住人族，背后的战争古树群就可以轻松闯入人族基地肆虐。但 Proloss-X17 的手速可不是白低的，思维灵活的他立刻叫出一群民兵抄精灵后路，用“汉堡包”战法轻松击溃弓手群。人族的旗开得胜让精灵恼羞成怒，战争古树蠕动到了前方，血与荣耀的时刻开始。

Proloss-X17 再次展示了他对战争过人的理解，首先圣骑气定神闲地带着部队 MF 了 5 点位置前的小海龟，之后树人与弓手进入了人族基地，这时迫击炮小队已经就位，对着古树不留余力的轰击，一大串民兵则扑上去扯树皮，正当守望者要带着弓手鱼肉乡民时，后方一群步兵杀到，他们举着盾牌！他们压着弓步！他们有圣光庇佑！他们有光环专注！他们目光如龙！他们挥剑如风！

古树的机动性注定了肉盾凄惨的命运，在迫击炮和民兵的修理下很快倒掉三棵，剩下一棵吞了棵松树后晃晃悠悠的撤退，而后方的守望者则叫出 naga 海巫跟弓手与人族部队肉搏，弓手和步兵交融在一起，尖叫与惨呼填满了 TurtleRock 的天空，最终双方两败俱伤，各退一步补给休整。

基地方面精灵升级好了远古之树，放下了知识古树，而酒馆处继续放肆的补充生命之树。人族照旧依靠步兵和迫击炮镇守家园，主堡开始升级，一边气势贯虹，一边坚强如松！

当守望者和 naga 带着古树弓手 MF5 点位置前的副矿时，圣骑士带着 6 步兵 3 迫击炮小队冲了出来，之后的战斗充满激情，精灵有古树压阵，两个犀利的英雄护法，以及大群的弓手搭箭拉弦，人族那点兵力让人我见尤怜。但 Proloss-X17 毫不惊慌，让迫击炮在后方认着古树打，步兵们则举着盾牌将目标在弓手与古树间切换，有专注光环的和举盾效果，再加上 Proloss-X17 在铁匠铺升级的 2 级防御以及圣骑士久旱逢甘霖的圣光，弓手的攻击打在步兵身上就像棉花拂面，倒是那几个步兵三两成群的把弓手们砍得四处躲藏，谁能想到。3 级的圣骑士的技能会选择为

圣光 / 圣盾 / 光环各一呢？这样步兵难打，英雄难敲，整个人族部队就像颗蒸不烂，煮不熟，锤不扁的铜豌豆，虽然牺牲会有，但还是把精灵硬生生打退。直到地精男也发觉自己花哨过头，赶紧生产了两只女猎手后人族才善罢甘休，退回基地补给。

这一仗打下来，人族的主堡已然升好！Proloss-X17 真正的武器上场了：骑士！

精灵依靠少量弓手，女猎，和新出炉的树妖压制在酒馆前，顺便在 5 点前的副矿扩张；而圣骑士则要带着干净朴素的队伍撕破那片精灵营地。为此，人族的二英雄走出了祭坛，他长袍飘飘，气宇轩昂，帅气的血法为圣骑注入魔法，使得圣光随时能照耀大地。这一战的前半场人族十分被动，由于精灵的队伍逐渐替换成女猎手，所以步兵们越死越快，之后血法也被群殴至死，当精灵的一群女猎手在英雄的带领下冲进人族基地时，真正的战役打响了，没人能想象之后的景况，兵营里的骑士一个个出来，只身顶着一群精灵女人的攻击，2 级的 9 点防御 + 专注光环的 1.5 加成虽然能卸掉月 40%的火力，但血战群雄到底力不从心：骑士一剑剑的砍杀，濒死，圣光治疗，砍杀，濒死，圣光治疗，砍杀，战死沙场……新的骑士跑出兵营，重复着前辈的志愿，骑士精神中的『牺牲』被体现得淋漓尽致，他们都知道自己的坚持最终会拯救人族的——女猎手们开始相继濒死，守望者开始红血，队伍开始骚动，当同样红血的圣骑开着圣盾杀进一片脆弱的女猎手群中后，精灵部队终于选择了撤退，人族终究屹立不倒。

地精男似乎有点作战疲劳，放弃了死磕战术，带着部队去 MF 地图右边的地精商店并转型熊阵，人族则抓紧时间休养生息。当拥有三骑士后两迫击炮小队后，圣骑与复活的血法开始摸佛基地下方的海龟营地，刚搞定大海龟，精灵的军队便来了次 creepjack，精灵拥有 2 英雄 8 女猎手 2 弓手 1 熊德，海洋般的兵潮将人族包裹，迫击炮小队首先被点杀，之后所有精灵单位开始战骑士！奇迹便发生了，任毒镖飞，叉状电打，女猎手掷，弓手射，骑士们就是不倒，在圣光的保护下他们越战越勇，让人不敢相信自己眼睛的杀掉了所有精灵部队！（当然，少不了再次阵亡的血法那两次火焰风暴的功劳）将两个精灵英雄赶回了北方。以前的录象里骑士充其量是个奢侈的肉盾，而现在有了圣骑士的率领下竟像是拥有了归宿的灵魂，他们都成了英雄。

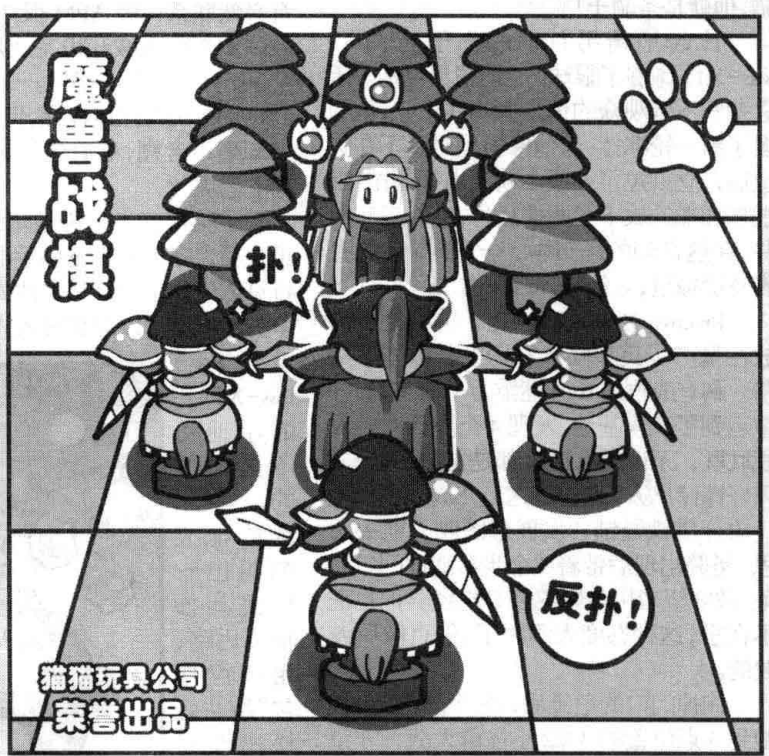
战至此时，双方的主矿都已耗尽。精灵尚有分基一个，而人族则只剩 500 多金。血法复活后，圣骑旁簇拥了 4 个骑士，2 个迫击炮小队，前方就是精灵的营地，人族需要破釜沉舟的信念，骑士们，为了『荣誉！』冲锋！Proloss-X17 让所有农民变成了民兵跟在骑士团后方，迫击炮火力全开，战斗中 Proloss-X17 让风火骑士专心对付守望者，血法吸魔，民兵与迫击炮搞定建筑与精灵的杂兵（好在精灵才团灭一次，目前兵力不多）。最惊险的一幕发生在血法身上，由于地精男用一群小精灵先暴光了圣骑的魔法，然后对血法放毒镖，追杀之，血法在树妖慢性毒药的缓慢下死命跑向圣骑，用补魔把最后一点蓝条转移给圣骑，圣骑用圣光拯救了他的性命。

4 个骑士的『精神』终于有了成果，守望者躲我可躲，只得回城，酒馆终究被人族打了下来——可惜血法竟然被 Proloss-X17 弃之不顾，被古树从满血一下下抽到死，这手速也太慢了吧 - -b。或者这是美国人的幽默？

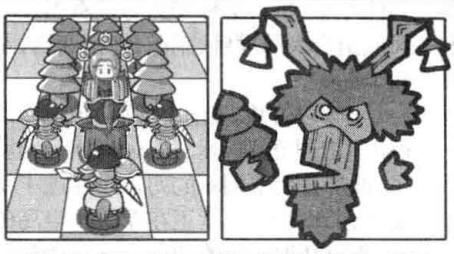
酒馆失守，那么 5 点位置的副矿肯定也就成为鱼肉，当骑士团砸烂那个基地后，精灵的熊阵出现了，骑士跟一群随时能返老还童的肉盾死扛很愚蠢，圣骑大喝一声『诚实！』"我们能赢么？""我们不能！""好，撤！"坦率的骑士团退回了基地……这不是懦弱，这是隐忍！为了光明的未来。

血法出现后，圣骑带着 5 骑士冲向了在基地外围游走的熊群，由于血法控制了场上的魔法资源，所以精灵的两个英雄没有什么表演空间，相反圣骑的圣光连绵不断，恩泽大地，最终熊形态的德鲁依无暇治疗自己，被骑士们砍成亡命徒。

精灵的永恒之树悄悄摸到了 5 点前的副矿位置想重起灶舍，但机动性强大的骑士团发现了那里。最终的决斗在那里展开：人族有两个英雄 4 个骑士（刚才牺牲一个），精灵有两个英雄 4 只熊。见面后血法躲在树林缺口里吸守望者的魔，守



今日头条



守望者身陷险境 救援队拯救失败

【本报讯】（记者：猫猫）

两人见面后血法躲在树林缺口里吸守望者的魔，守望者干脆直接喂了过去把血法堵在里面慢慢杀，但圣骑士总会把血法的血条拉回来，所以基本上守望者就在做无用功。

当时是夜晚，守望者打过不人族人马，便隐身把血法堵住，每当圣骑走远就现身剐卜血法，但精灵部队走空后，3个骑士上前把守望者后方堵死，守望者反而成了人肉监狱里的囚犯。圣骑跑向了商店去买那“痒痒粉”，守望者几乎绝望了，但3头熊跑了过来，知识古树也跑了过来，它们要拯救英雄。

骑士任熊掌攻击，安若磐石，一心一意堵着守望者，知识古树希望吃掉树木让出缝隙，可惜无效。当圣骑把“痒痒粉”洒想天空后，守望者终于现身了，利爪德鲁依在那时给守望者施放了返老还童，但人族的骑士与血法都认着她打，返老还童也补不过来，最终一声高分贝尖叫，守望者翘了。剩下的精灵杂兵再也没信心和人族对抗，被骑士杀得光光，当永恒之树坍塌的那一刻，洛丹伦上空洒下了玫瑰花瓣与由衷的掌声。

胜利者：Proloss-X17

BUDDY 战报综合评论

这是场骑士秀，3，4个骑士居然能搞定一大群队伍，这在以前是难以想象的。生活中永远充满奇迹，问题只是可有人创造？可有人发现？两位选手都是奇思妙想的主，虽然他们操作不太灵光，但心里的算盘却拨得巨响，整场比赛高潮迭起，叫人大呼痛快。看完后回味时让人不由心生一念：那样也是玩，这样也是玩，何必不由着高兴自由发挥？生活中没有永远的胜者，却有永远的生者，是的，请绝对自由的魔兽吧，生者！

漫画战报

we.suhO Vs wNv.xiaO

文：BUDDY/ 图：一跃猫

『选手简介』

we.suhO：散发出领主般的气质，中国区WCG上蝉联3次冠军，每每看到他的胜利，便感觉到新的辉煌正在发育。

wNv.xiaO：超可爱的选手，一个奶里奶气的娃娃把凶悍的兽人玩得出类拔萃，所有人都为他祝福，他好样的。

『比赛地图』LostTemple

『比赛版本』1.18

未雨绸缪的战术

北京一混电竞媒体的哥儿们狗咪同志Q里送来一rep，鉴定后发现滋味无穷，当即说这rep真是棒！他便美滋滋的憧憬“等俺们杂志刊登这战报，再唏哩哗啦铺上几篇战术技巧讲解，铜版纸印刷，多图无码，好生的叱咤风云呵！”我双目绯红对此充耳不闻，过了半晌，回了句“rep我要了！”他青筋一暴当即捏碎心爱的MX510并发出世界末日般的嚎叫“我dogmi英明一世，居然交友不慎！苍天呐！呜呜呜……”看官道这rep究竟何物，说来话短，正是WCG中国区决赛小S战小T，想必下期各大媒体的战报区都是这玩意，也好，大家来选“超级战报”好了，移动用户支持BUDDY请发送短信×××至○○○……（被舔神从身后捂住嘴巴，天空出现一千只鸟的鸣叫）

决赛开始，万众瞩目，运指如风，杀气如潮。

wNv.xiaO的兽人大厅出现在地图12点位置，依次放下风暴祭坛/地洞/兵营后，wNv.xiaO选择了剑圣。we.suhO的生命之树出现在地图6点位置，长者祭坛/月井竣工后两个小精灵“八”字探向两边，we.suhO选择了丛林守护者。

兽人虽然首发了蚊子剑圣，但并不打算到精灵基地去摘包子，而是带着刀斧手MF神庙左上角的树魔。精灵在祭坛和月井之后放下了战争古树与另一月井，丛林守护者出现后曲折的穿越神庙跑向北方，由于腊肠型的身材过于高调，被途中的野怪狠狠敲了几下臀部，衰！所谓吃得苦尽甘来，具体表现在丛林守护者进入兽人领地后，用缠绕疯狂的折磨苦工，连缠带打很快给上帝的安琪儿送去了几只幸福的

灵魂(当然,若你哈《封神榜》,我就只有说很快给阎王的黑白无常送去了几只怨死的魂魄)。

比赛因人而充满魅力,但有人就会有情绪,有情绪就会紧张。wNv.xiaO 搞完神庙左上的 4/2 级树魔后,操作剑圣和刀斧手去瞧精灵有没扩张。就那当儿基地里开始报警,wNv.xiaO 开始犹豫到底是入侵精灵基地还是回家救援——想必大家有过这种经验,在传球时如果同时想传给两个人,那么传出球的轨迹一定是两人之间——wNv.xiaO 也落入了这种心理盲区,他前想攻后想防,结果具体的表现就是呆在精灵基地前的神庙入口处砍豺狼。更倒霉的是,wNv.xiaO 忘记控制前来会师的新兵,结果一刀斧手经过生命之泉时差点被打成植物人。这样的遭遇让 wNv.xiaO 本来就贫血的部队彻底成了休假型——救无方,攻无果,只能在生命之泉旁站军姿。

当丛林守护者把所有魔法用于恐怖活动后,身上也插满了长矛,便痛并快乐的发出"哎哟哇咧噢呵呵呵"的笑声帅气跑开直奔地精商店,买到 NIKE 最新款的漫步鞋以及"随叫随到"牌传送杖,传送回家喝饱了井水后,新的杀戮充满力量!

所谓债多不愁虱多不痒,家里被搞得一团糟的兽人干脆豁出去了,安心在神庙扎营杀怪,摆明了一副"苦工就这几个,爱杀不杀~"丛林守护者再次来到兽人基地后,照例缠杀偶们口怜滴叶绿素,只是一才训练完成的刀斧手认着丛林守护者的臀部猛劈,不一会,丛林守护者感到不适,逃之夭夭。本来他打算到神庙中央去做 SPA 疗伤,正巧剑圣带着部队在那里和野怪殴斗,剑圣本来就火大,一看见丛林守护者现身,想都没想便撇下野怪去追杀他,疾风步!海砍!血臀·守护者嗷到穿云裂石;剑圣二度潜行——再来次背刺的话丛林守护者肯定去见苦工,他被迫回城——之后很长一段时间,剑圣都到暴雪官方网站留言要求给自己加入闷棍技能。

回家畅饮几坛女儿红后,丛林守护者杀心又起,由于探路的小精灵始终藏匿于兽人基地附近的树林里,所以它很快成为了传送杖的导航物。丛林守护者再度杀掉一只苦工,然后兽人的二英雄暗影猎手出现了,丛林守护者并不知道他选择了什么技能,所以感到十分害怕,惶恐的闪人。

基地方面,兽人熬到了二级基地,开始出兽栏。精灵的基地一直风清云淡,我也不着笔墨,远古之树 OK 后,we.suhO 放下了两棵风之古树,他研究的是驯服!他生产的是角鹰!地面上有一群弓手……现在大家都明白了吧!

剑圣狠了心买到速度靴和传送杖,当丛林守护者的专职天敌,把摸佛大业交给了暗影猎手,在暗影猎手打掉副矿和北方的地精商店时,发现基地突然出现 5 只角鹰兽骑士,对着地洞疯狂射击,心里暗叫坏了。赶紧回城驱赶,可当时兽人唯一能对空的只有三样东西:暗影猎手的飞镖,眼镜蛇守卫,地洞的长矛。这三样的攻击力加在一起十分不济,继苦工惨案后,地洞惨案又发生了。重甲的地洞被灵活的弓手们射到"绽放",苦工紧急修建的箭塔自

然也是花骨朵都没结好就谢了。这段时间是兽人最黑暗的时期,不过暗影猎手不卑不亢,有守卫就放,见角鹰就打,终于让基地旁的箭塔竣工一座,之后防御体系的连带效应出现,角鹰兽的骚扰越发困难,最终牺牲了 3 只角鹰兽骑士后,精灵的奇袭战术搞一段落,比赛恢复了和平。

在兽人饱受煎熬的期间,无论金币还是木材都受到无穷的影响,而精灵的远古之树已经成为永恒,we.suhO 在基地深处放下了两棵知识古树,他升级飓风,他升级变熊,比赛的命脉被他一手牵制。在兽人休养生息时,丛林守护者带着组建中的风熊组合大肆摸佛,副矿,地精商店,左下角半岛矿。

当兽人的狼骑士出现后,角鹰兽彻底退出了历史的舞台。wNv.xiaO 开始反击了,他带着大票囤积的刀斧手冲进了精灵基地,那时精灵部队正在左下角半岛矿血战,所以基地外围的两棵风之古树和战争古树相继被推倒,回城后风德把兽人吹了几个上天,剩下的交给彪悍的熊来解决,由于背后就是月井,精灵部队越战越猛,倒是剑圣一个不留神被精灵部队围住,那时他魔以耗尽无法潜行,只好乖乖的回城。

趁着战意未退,精灵部队杀下斜坡去搞地精实验室的小黑,剑圣猜到了精灵的意图,前来胡搅蛮缠,不过被扁得相当凄惨哭着败走,要知道,缠绕,仙女之火这两样东西足够把剑圣废了。不知是不是最近 wNv.xiaO 把《痴心 1999》听多了,明知精灵现在很拽,依然要惹!暗影猎手带着步兵群想去 creepjack,路途茫茫,赶到后刚好看到丛林守护者拣起地上的"古之忍耐姜歌"——那可是酋长的宝贝啊!不多想,双方挤做一团,剑圣也参合近来偷袭,不过这次没那么好运了,深入精灵部队的剑圣中了仙女火,被缠绕,被咆哮之熊轮扇,之后就成了断线的风筝飞向银河。本来双方的单位数量差别不太大,但丛林守护者前肢一挥,树林倒掉一片,4 个树人踏着企鹅步跑了上去,暗影猎手立刻灰心了,之后丛林守护者一个缠绕困住暗影猎手,然后所有部队把他围得死死的,他就彻底绝望了,回城——这是多年以后他唯一感到欣慰的事。

战斗期间,双方都开了矿,兽人老实的在副矿扩张,精灵不老实的在半岛矿扩张。由于精灵有空军的存在,所以兽人的一举一动 we.suhO 了若指掌,压制的念头在老树精的脑子里萌芽了。

精灵的风熊群在老树精的带领下奔向了兽人基地,暗影猎手感到不祥的预感,便带着残兵放了几根守卫蹲在分基,果然精灵出现了。老实说,这战斗唯一的看点就是我们可爱而聪明的 wNv.xiaO 转型量产 kodo 兽,照面就吞了只熊,不过那是杯水车薪,在飓风的困扰下精灵没费

什么劲就把兽人部队灭得7788，暗影猎手殉族，兽人基地被迫取消。剑圣从下去砍风德，被缠绕后又是一阵痛打，可悲的是他依然缺魔，赶紧用传送杖逃跑，可在最后一秒被飓风吹起，落地后死无全尸。

意气风发的精灵踏足了兽人基地，面对一个没有英雄的阵地，we.suhO头发上的分叉都感到春风满面。可……事情不是那么回事！兽人的kodo兽成型了。由于we.suhO求胜心切，全军都认着风暴祭坛打，虽然一大群苦工在维修，祭坛的HP还是稳中有降，这是件挑战人性的事，很少有人能无视欲望只干理性的事——we.suhO也不能，他就想搞爆那damn祭坛然后听对手打GG。6级的丛林守护者开是下雨庇佑全军，让他们全力进攻。

那个时候，Kodo暴动了，他们从基地深处蔓延出来吃光了所有的熊。主要的火力输出一消失，祭坛的血又被拉了上去。we.suhO眉头一皱，无可奈何的离去。之后的战争将如何发展呢？没有该死的广告，让我们自由的看下一段吧！

兽人重新在富矿扩张后，暗影猎手带着kodo群镇守在那里。补充了熊的精灵队伍重新来到了那里，这次的熊肉就就不那么容易吃了，每当kodo准备表演生吞巨物，风德就在它张嘴前施放飓风。暗影猎手见势头不对，赶紧撤退。不过几只天空上的kodo是牺牲定了；兽人新开的分基地，自然也有始无终——有句话叫“不怕贼偷就怕贼惦记”，所以想在副矿扩张无疑是痴人说梦，1点副矿老被we.suhO惦记着，那是100年都发展不起来的。另一句话叫“以毒攻毒”，霸不起我偷不起么我!?wNv.xiaO在3点位置的副矿偷了片矿，总算瞒天过海阿弥陀佛。

有了双基的支持，精灵的兵力自然层出不穷，更多的熊和风德出现在兽人主基地时，kodo兽们开始惊慌。这次丛林守护者很注意对kodo的猎杀，一旦发现张嘴饕餮的立刻缠住围殴，后方的风德也很恰当的把握对战场的控制，剑圣之类棘手的角色总被飓风打乱计划，兽人基地若不是树着三座塔，早就沦陷了。打光兽人外围的祭坛后，所有精灵部队簇拥在丛林守护者旁观赏求雨仪式，欢腾无比。

欢腾过后，所有精灵部队精力旺盛，熊们不再把箭塔放在眼里，闷吼一声冲了过去，要知道兽人基地无比凶险，塔的周围是地洞，当时兽人基地早就进入防御姿态，每个地洞都装着苦工，熊被无数的箭与长矛洗礼，加上兽人杂兵里狼骑的努力，熊是死一头少一头，最终丛林守护者发觉情况有点反常，赶紧回城。这并不意味着兽人缓过了劲，那不过是回光返照而已。精灵一飞，满目疮痍的兽人基地硝烟弥漫，除了两个英雄，还剩下kodo/步兵/狼骑各一。

中了仙女之火的剑圣跑到泉水处疗伤，看在眼里的丛林守护者按兵不动，并吹着小口哨跑到泉水处洗蹄子。那时剑圣的仙女之火消失，心想你个老树精等我回满血让你凌迟而死!突然，天空一天旋光，剑圣被地表钻出的生猛根须死死缠住，神庙中央也轰声大起，埋伏已久的精灵战士呐喊着冲了过去，仙女火，咆哮，打！剑圣一个疾风步逃跑，但立刻被眼疾手快的风德吹上蓝天，落地后摔成了脑震荡，故意以后再当不成英雄了。

精灵部队灭了剑圣后，一马平川的气势藐视山河，先把兽人10点位置偷开的分矿踩烂，再挤入兽人基地踢飞了风暴祭坛，wNv.xiaO呼了口气退出游戏，成就了we.suhO的辉煌。

BUDDY战报综合评论

一篇好的战报能让所有读者过瘾，一部好的rep能让所有战报作者兴奋。这是部好看的rep，从头彻尾。首先shuO的KOTG首发卓有成效，杀死叶绿素无数，给兽人的发展造成了近乎“停滞”的灾难。在BM克制了KOTG后，角鹰兽骑士立刻莹光盛彩飞上舞台，当她们的showtime完毕，终极组合风熊搭档横扫天下。这种衔接紧密的策略让人由衷赞赏!xiaOt在前期的思维显得有些混乱，无论对策还是操作上都有瑕疵，魔兽好比下棋，一步损，满盘亏。被suhO牵到鼻子后，自然那鼻子越牵越长，最后xiaOt成了说谎的皮诺曹。感谢两为选手为大家带来的礼物，也预祝他们在新加坡创造新的奇迹！

[第一人称语录]事后采访suhO，他只说了一句：那是事先准备的战术。（大心>_<帅呆了）

小说无疆

方寸间的美意

“游文戏字”与“游戏无疆”栏目是历年来精华本文化部分的重头戏，亦是最能展现游戏人美妙想像的地方。这些曾带给过我们愉悦的文字有着得到保留的权利，把它们中的佼佼者选入精华本，不仅意味着第二次的升化与肯定，也是我们对读者和作者所能奉献出的最大敬意。

2005 年，小说栏目比注昔显得更加的平民化和创意化，出现了多种篇幅、多种风格并行活跃的新格局。一方面，老牌作者如笑三少、废狗等人创作出了《网络英杰传》、《一个兽人的奥德赛》这样的好作品；另一方面，后起之秀们也为《游戏天地》的读者带来了《企鹅》、《失业的西尔瓦娜斯》等新鲜血液。我个人以为，这正是最值得欣喜之处：普通作者投稿的质量得到了飞跃，许多名不见经传的新作者出手不凡，共同打造了游戏小说领地的辉煌与精彩，使我们得以从纷繁的角度和心态去感受、体悟滋味千百的智慧意境。我固执的认为，倘若在挑选精华本文章的时候不能感到难于取舍的痛苦，那么便是对责任编辑一年来工作的否定——凤毛麟角般的优秀作品并不能代表整体水平上的提高。好在这一悲剧并未出现在 2005 年度的游戏小说身上。

相较于小说栏目，以阐述游戏现象深层次原因或背景为己任的“游戏无疆”同样在 2005 年间赢得了令人满意的终局。我们可以看到，单调和深奥正在逐步从无疆里淡化消失，新奇、独创、逻辑、思辨的要素 正在越来越多的作用于每一篇文章之上。不论是在体裁、篇幅、素材或是架构上，无疆在 2005 年里都做出了有益的尝试和努力。其中，以证文或专题形式出现的新类无疆尤其值得称道，它们力图在无疆作者们的传统视界内创造出更多的可能，为读者们带来更多的新鲜感或为我们所忽视的逸闻趣事。一种勇往直前的气势贯彻于本年度的无疆栏目之内，这一点，相信读者朋友们可以从精华本的相关内容里有所感受。

不可否认，2005 年的精华本仅能从主体上对报纸内容做出保留，也正因为此，我在最易顾此失彼的游戏小说及游戏无疆部分的精选上花费了相当的心力。当这些你看过或者曾经疏漏的文字汇集在方寸之间，当你将此书或随意或珍重的据为己有，我希望，你能感受到其中的价值所在。

规则

文：陈烁□

英雄死了……

被称为英雄的男子倒在地上，身形逐渐消失，就象被他打倒的无数怪物一样。在一旁，英雄的同伴们惊讶地看着这一切的发生——只是惊讶，没有悲伤。

“这是怎么回事？”高大英俊的男人，这里的魔王，最终的BOSS问道。他的惊讶远胜于在场的任何一个人。凝视着手中那柄刚刚刺穿英雄身体的长剑，他暴跳如雷：“这是什么新的花招吗？如果是就告诉我！”

“不……这不是……”说话的女子是女主角，英雄的恋人——没有一丝哀愁，“他真的死了……”

“不可能！”魔王是最不能接受这个事实的人，“他不可能在杀死我之前真正死去！最坏的情况也不过是和我同归于尽！从来没有听说过这样的结局！”他快步走到女子面前，命令道：“带我去找他！”

女子露出惨淡的笑容：“为什么要我带路？或者说，为什么我一定会知道他在哪里？”

“那还用问吗？”魔王用理所当然的口气说，“你是他的恋人，无论相隔多远最后一定会重逢的，这是大家都知道的规则。”

“是，是有那样的规则，不管发生什么，我最后一定能遇到他……但这究竟是为什么？”女子抬起头，两行泪水划过面庞，“我逃不掉吗？”

魔王一时语塞，不知该如何是好。英雄的其他同伴们互视了一阵，带着迷茫的神色，静静的离开了。

女子靠墙坐下，似乎在自言自语：“为他挡下致命一击；让他爆发无穷力量；为了让他和世界继续存在，牺牲我的生命；等他消灭最终BOSS，跟随他到天涯海角……这就是属于我的规则——一切都是为了他。我自己，到底在哪里啊！”女子的双臂紧紧抱在胸前，似乎一旦松懈，自己就将不知所踪。“总是有不知从哪里跳出来的女孩对他纠缠不休，他也一脸高兴的样子——没关系的，我可以放弃，这世上一定还有更适合做我丈夫的人。但是不行，我不可以找别人，如果他选了别的女孩，我要么为他而死，要么孤独终老。除了让他给我幸福之外，我不可以幸福。这种规则，这种无耻的规则！到底是哪个混蛋制定出这种扯淡的规则的！”女子将脸埋在胸前，放声大哭。“我是我呀！我不是他的玩偶！我不是属于他的呀！”凄厉的哭声响彻天空，没有丝毫的做作，那是内心无法遮掩的悲伤。

魔王注视着几近崩溃的暴走女，转过身，自语道：“我去带他回来，然后被他杀死。这样，这个世界一定会恢复正常，你也一样。”

女子透过泪水看着魔王消失在一阵闪光里，喃喃道：“恢复正常？没有他，不是也很好嘛……”

……

魔王来到一座村庄。英雄总会在这种地方休息，一定有人见过他。怀着这样的想法，魔王走进一家旅馆，他没有想到里面居然挤满了各式各样的怪物。旅馆老板立刻满脸笑容地迎上前来：“啊呀，魔王大人！小店今天居然能迎来您这样的贵客，真是荣幸之至。”

“不用多礼——你们也是。”魔王制止了那些正想起身行礼的怪物，免得他们巨大的身躯将房顶撞破。

老板继续说道：“大人您难得到外面的世界来一趟，请这边坐，我们拿手的饭菜马上就好。”说着将魔王引向座位。

本来魔王只是想赶紧找回英雄，但眼前的情形也让他的确有些糊涂，便决定先吃顿饭再说。他坐在椅子上，问旁边的一只怪物：“你们怎么跑到村庄里来了？”

“是！”那只怪物刚想起身，立刻被魔王拦下，坐下回话：“我们来吃午饭，这里的食物味道很好。”

“你们不是应该在野外吃生肉吗？你们可是怪物呀。”魔王感到有点头疼。

“原来的确如此，我们本来应该带着您发的钱和装备等着英雄拿我们练级的，但英雄嫌我们等级太低，早就去找您了，我们也就没必要成天在野外游手好闲，可以试着过过人类的生活——这么说来，您没遇到英雄吗？”

“遇到了，”魔王说着端起面前的茶杯，“他死了。”

“这样啊……啊？！”十几只大块头怪物同时站起的后果当然是房顶被撞了个稀烂。

魔王看着堆满木屑和灰尘的茶杯，叹了口气，对老板说：“这帮家伙会帮你把店修好的。”

“噢，谢谢您。我也早就想把店改建得适合新客人一点了。但是大人，您说英雄死了是吗？不是正在提取进度吗？”

魔王掸掉身上的灰尘，答道：“就因为不是所以我才出来找的。说起来，你

规则

文：陈烁□

有看到那家伙吗？”

“没有，他已经很久没来恢复体力了。”旅馆老板摇着头，突然想起了什么似的，“您去问问商人吧，她和英雄打过很多交道的。”

“商人啊，我知道了。”魔王转身离去。听着背后老板招呼怪物们干活的声音，自言自语说：“都是那个家伙，把规则全破坏了！”

……

“完全没看见！”商店女孩朝气十足地回答道。

“原来是这样……”魔王实在不明白女孩为什么如此精神。

“您不要见怪，”女孩开朗地笑着，“其实只是规则规定我无论如何一定要保持开朗、大方的形象，这样英雄在漫长的练级过程中才能有几分安慰。”

“这倒也是。”魔王想不出反驳的理由。

“但是我总觉得很奇怪，”女孩摆弄着货架上的商品，脸上的笑容依然不变，“我总是先英雄一步到商店里准备，根据不同的城市换上不同的商品——我是商人对吧？最重要的是能赚钱，这样成天到晚跟着英雄跑不是损失了很多其他的客户吗？就算是规则，不是也很无聊吗？”

魔王沉默了一阵，回答她：“但是，那是规则……”

“嗯，是呀，”女孩的笑容有些寂寞，“以前爸爸把店交给我时就和我解释过：‘现在的英雄还是比较喜欢年轻女孩看店’，他那样的大叔已经过时了。其实我并不是很喜欢继承这份工作，因为总是回不了家。魔王你今后要做什么呢？要不要和我一起开店呢？”

“那个，呃，还是……”魔王的头更疼了。

“开玩笑的，您不要认真嘛。”女孩见状开心地笑着。“为表歉意，让我提个建议吧：或许去英雄的家乡看一眼比较好哦。”

“你知道在哪里吗？”魔王很吃惊。

“这您就太见外了，我可是从最开始的城镇就跟着他的呦。”

……

拿着地图，魔王顺利地来到了英雄出生的村庄，轻轻松松地在几间草屋中找到了英雄的家。无论就任何标准而言，这里都是相当残破的。

“呦！”躺在房顶大声向魔王打招呼的，正是变成幽灵的英雄，“你已经来了呀？怎样？一路上看到不少好东西吧？”

“托你的福，我看到了已经乱七八糟的世界！”魔王浮上半空，怒气冲冲地看着身体半透明的英雄，“你这家伙违反了最重要的规则。”

“是呀，”英雄享受地闭上眼睛，“不过你不也从最终决战场走出来了吗？最终 BOSS 出现在初始城镇也是莫名其妙的事啊——想秒杀一级英雄吗？”

“那种蠢事……”

“当然啦，”英雄将手指向天空，“他们想看的是庶民变英雄的传奇故事，你的力量可以强大，但最终必须被我打倒。让那些在背后扮演我的人满意才是这个世界最根本的规则——可惜的是剧情太老套，没人愿意再看。或者，把你的性格塑造得更丰满、带点悲剧色彩？这的确是个好主意，要不你的形象怎么比我还拉风呢，可以骗到不少小女孩的支持吧？”

“别再胡闹了！”魔王此时已冷静下来，“赶快回去继续正常的剧情吧。”

英雄的脸上露出厌烦的表情：“什么正常呀？没事跑到人家屋里翻箱倒柜，追着各种怪物砍来砍去，遇到危险，要么是什么乱七八糟的潜能爆发，要么就是有贵人相助，把各种疗伤药当饭吃，被一群各式美女包围还要作痛苦状决定取舍，怎么看我都是变态嘛。”

“你不至于自贬到如此地步吧？”魔王完全无奈了。

英雄叹着气：“你难道很满意被我剁成肉酱不成？我现在这样做，就是希望能有所改变——是巨大的改变，不是改良改良了事。”

“这样可是违反规则的，你没有考虑过后果吗？”魔王很是担心。

“那种事等发生了再说嘛，又不一定有多坏，”英雄看着天空，那儿仿佛有什么极深远的事物，“况且，他们的心思可是很难捉摸的……”

……

电脑前，一名男子目瞪口呆的看着“The End”的字样及屏幕上随后滚出的制作人员名单，半晌方才说出一句话：“嗯，有新意……”

功夫

文：陈大龙

严格说来，“功夫”是指中国武术，但它在现实中也常被用来范指所有的搏击术。比如我们看到一个人打架非常厉害，拳脚有板有眼——不管他练的是十八路谭腿、洪家铁线拳还是跆拳道、空手道、泰国拳，我们都可以赞一句：“那家伙功夫真好。”这既合理，也合逻辑。事实上，“功夫”一词已经具有了世界性，这在很大程度上得益于已故武术家李小龙先生。

李小龙非常崇尚中西合璧、内外一家，所以他在中国传统武术的基础上，吸收了多种外国搏击术的精华，创出了威力强劲的截拳道。他把有着深厚底蕴的中华国粹用时尚的、为外国人所接受的形式表现了出来。

我这篇文章要谈的是游戏中的“功夫”。大家都知道，中国原创游戏相对较少，题材又大多是飞檐走壁的奇幻武侠，如果只把“功夫”狭隘定义为中国武术，那我今天就没什么东西好写了。1991 年版《现代汉语词典》里，关于“功夫”一词的解释等同于“工夫”，一是时间；二是空闲时间；三是时候；四是本领造诣，跟武术搏击完全没有关系，处于一种无法可依的混乱状态。所以，暂且让我把所有跟搏击术有关的本事都划进功夫的范畴吧——当然，在我胡侃乱盖的正文开始之前，还是要对真正的功夫作一番回顾的。

特别回顾：李小龙与截拳道

无敌小龙哥

国际武打巨星李小龙，本名李振藩，1940 年 11 月 27 日出生，祖籍顺德均安上村。李小龙自幼好武，14 岁拜在叶问师傅门下学习咏春拳。咏春拳学成后，又学习了跆拳道、空手道、西洋拳、泰拳等武术，并集众家之长，自创“截拳道”。1958 年李小龙移居美国，1964 年他在全美空手道大赛中击败蝉联三届冠军的罗礼士，夺得冠军，继而应邀在加州长滩国际空手道大赛开幕式上表演蒙目拦截攻击、寸劲拳等绝技，引起轰动。同年他与美国人莲达结婚，婚后生下一子一女，取名李国豪和李香凝。

六十年代后期，李小龙回香港发展电影事业，先后主演了《唐山大兄》、《精武门》、《龙争虎斗》、《猛龙过江》等电影，引起世界热潮；他的最后一部电影是《死亡游戏》，1973 年 7 月 20 日，李小龙因病逝世。他的去世，不仅是武术界的损失，也是电影界的损失。其遗著有《截拳道》、《功夫纪录》、《双节棍法》、《截拳道研究》等。今天，世界各地成立了李小龙学会，研究和发扬他的武术流派。作为一个逝者，李小龙于 1999 年被《时代》杂志评为“二十世纪的英雄与偶像”，这不能不说是一项绝无仅有的殊荣。

但非常可惜的是，李小龙在国际影坛上最耀眼的那段时期，我国却处于文化大革命的水深火热之中。那时的文化娱乐一来缺乏与外界的交流，二来主旋律单调乏味，因此完全没有容纳功夫电影的余地。直到改革开放以后，《少林寺》、《醉拳》等武术电影才姗姗来迟。李小龙在国际上所获得的辉煌成就是空前的，在他离开我们近二十年之后，其影响仍然巨大。

现在，我们随处可见李小龙的痕迹。如《精武门》里单身踢馆的经典片段，或李小龙独有的那种正气凛然、富有个性的说话方式等，刻意模仿他行为方式的电影电视举不胜举，不论国内国外皆如此。国际上兴起的“功夫热”以及中国武术在世界范围内的流行，李小龙无疑是最大的推动者。

一、格斗游戏中的功夫

说起单机游戏中的功夫，首先就会让人想起格斗游戏。“中国 CAPCOM”熊猫电子曾做过一款《武将争霸》，我没玩过，我朋友玩过。他每次谈到这款游戏之前，就一定会摆出游戏人物的造型，同时模仿着喊道：“流星赶月！霸王拳！”让我们看了就想笑——他并不是要刻意丑化这游戏的动作和声效，但我们看了就是想笑。

富含美国式硬派作风的《真人快打》系列是知名的非日流格斗游戏。抛开系统的优劣不说，单看其动作设计就非常的写实和棱角分明——所有人物的基本出招全部一模一样。狂按轻 P 键，从中国的武术高手到未来世界的机器人都会打出直拳乱舞，频率与幅度不差分毫。对手血槽空掉以后，不会马上死亡，而是会在原地站着晕一会儿。这时，大力佬们凑过去，蹲下按拳，“哗”的一个保龄球出手势，把敌人打得飞起，从而心满意足的结束战斗。

格斗游戏，还是日本那几个老公司做得最经典，习惯之后再去玩其它厂商的，感觉甚是怪异。当然日本人是出了名的变态，游戏里自然也不乏大量严重违背牛顿力学，毫无美感的夸张必杀技。其中最典型的代表就是升龙拳。要一下子窜上四五人高，并把这股力量集中在拳头上打人，那就肯定得有足够的腿部爆发力和蓄力时间——既然有这实力和时机，干嘛不直接用脚踢呢？

挑剔归挑剔，但毕竟瑕不掩玉，日本格斗游戏里更多的功夫动作还是比较真实和赏心悦目的。这里我挑几个印象深刻的来说说。金家藩在《KOF98》中的三连击就非常好看，先一个高位鞭腿，接着一个转身后踢，最后把身子转正，怪叫一声抬脚砸出华丽的下劈，对手若是蹲防就会应声被踩倒在地，而且还是脸朝下的那种。整个动作如行云流水般顺畅，体现了跆拳道的"唯快不破"精神。但因制作者终究是日本人，缺乏对韩国国技的深刻理解，只"快"了攻击速度，没有把移动速度也提快，所以踢着踢着就离对手越来越远，导致了最后一脚常常踢不到人的现象。如果此时对方一个超杀过来，后果不堪设想。在后来韩国人自己做的《KOF2003》里，这个情况就改善了许多。

谈到金家藩，就不能不顺带提提花郎。花郎有一招近身技，其创意实在是让人叹为观止：抓住对方手腕，给腰部狠狠来记侧踹，然后脚不落地，直接抬起踩在对手下巴上，手扯脚蹬腰一扭，"嚓"的一声活活把颈椎拉断。极度暴力和霸气的一招，充满了视觉冲击力，这一招的设计师不改行去当武打电影动作指导真是可惜了。

就我个人而言，修习跆拳道多年，常有一种花拳绣腿的感觉。若讲高效实用，还是首推泰拳。从东丈的一些基本招式上，就能看出KOF制作人员也认同这种观点。P连打的乱舞技，是拳肘并用的高频率连续攻击；站立轻K，是带有截击意味的轻快正踹；特殊技，是难防的前滑步低鞭腿。这些全是泰拳里的招牌动作，在KOF中，它们不仅被真实复刻，而且就连攻击判定也和实战一般无二。

说了几个外国功夫的，接下来要说说格斗游戏中的中国武术了。这方面的经典人物有镇元斋、凌小雨、陈佩、春丽等。但想了半天，硬是想不出一个特别有代表意义的招式。我只记得镇元斋的吐火、凌小雨背对对手时的超强浮空技、春丽的百裂脚……可这些都不象是中国武术里所特有的啊。显然，我们的国粹在外国人的眼里全变形了——不过这也怪不得他们。一个很好的例子，世嘉公司，惯做格斗游戏的大腕儿，制做《莎木》时，社长还是得老老实实的带人来中国沧州向老师傅取经。费尽了千辛万苦，最后才让芭月凉的八极拳打得有了点模样。其实他们学到的，只是八极拳奥义中的一部分；而八极拳本身，又只是中国武术中的一个流派。这固然证明了中国武术的博大精深，另一方面，也反映了中国武术过于繁杂，造成在快节奏现代社会里推广学习困难的事实。

我们现在不能不面对的是，外国游戏中涉及的中国功夫，已远远偏离了真正意义上的传统武术，而越来越受武侠电影或小说的影响。《卧虎藏龙》、《英雄》这类过分夸张的武侠片在国际上的热播，李小龙式真实功夫片的消失，使得外国人只能用"雾里看花，水中望月"的方式来了解武术。这一切在游戏里的体现，就是中国籍游戏人物所使用的招式越来越不象是中国功夫，倒象是外星人或异次元的魔法。这不仅让外国玩家看不懂，就连我们中国人自己看了也会摇头不已，哭笑不得。

冷酷花郎

与我们一衣带水的日本尚且在游戏中模仿不来中国武术，欧美的那些就更不用说了。马克思·佩恩在《英雄本色——功夫版》里，从头到尾就只会踢些基本腿法，我看改名叫《英雄本色——踢脚版》比较好。

其它非格斗游戏中涉及了功夫（非武术）的有：《忍者神龟》，主角是四只会忍术和刀、棍、叉等器械的乌龟；台湾地区某公司的某游戏，名字忘记了，类型是校园侦探RPG，主角老爸是个空手道高手，儿子一不听话就会使出独门必杀"老爸乱舞"；太空战士系列，差不多每代里面都有个武道家，擅长拳脚功夫；还有……Kao，太久没玩单机游戏，一下子想不起来了。算了，你们想到再告诉我一声吧，反正有蛮多的。

说点题外话。我发现了格斗游戏的一个普遍规律：凡是含跆拳道选手的，一定比不含的要有人气。你看你看，《街霸》火不过《拳皇》，玩《铁拳》的就是比玩《VR》的多……

笔者与道友切磋"鞭腿"

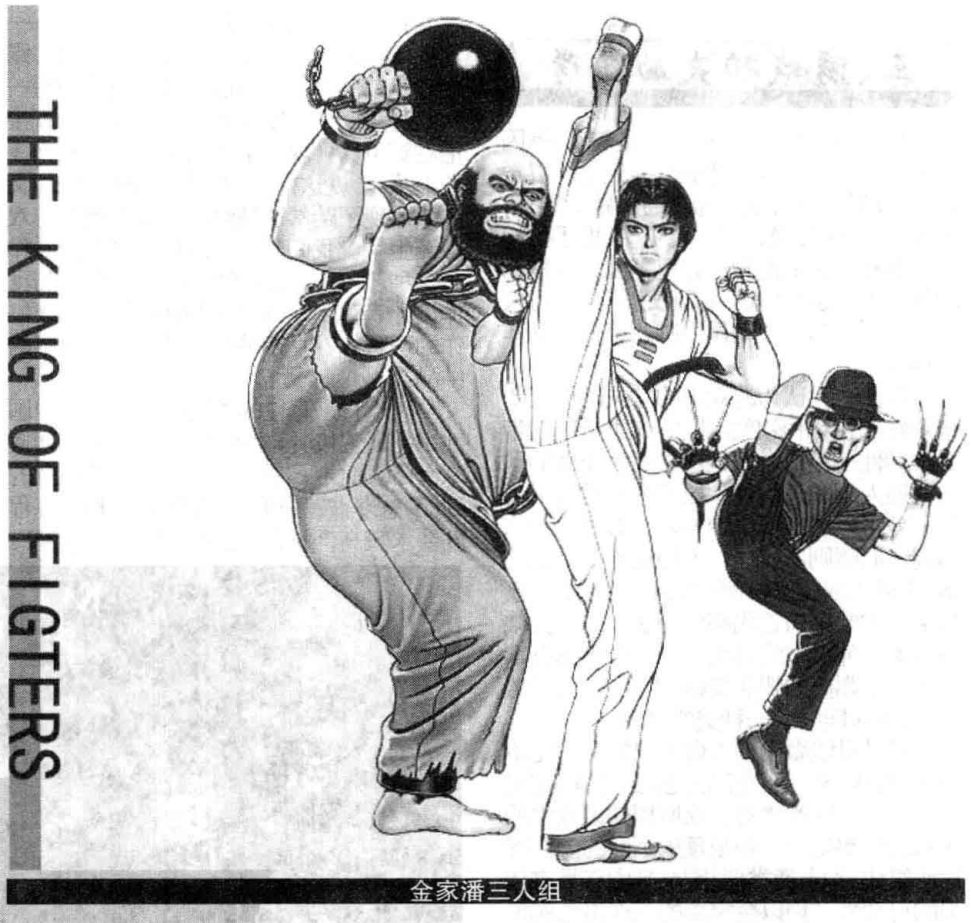
二、网络游戏中的功夫

现在世界网游市场基本由欧美和韩国双分天下，而在我国，国产网络游戏也勉强占据了一席之地。“功夫”在新时代的新形式游戏中，又是怎样的一种新面孔呢？下面且让我们一个个的来加以评析。

欧美游戏开发者向来重团队而轻个人，重战略而轻战斗，性格又直肠子，例如《暗黑破坏神一代》里，复杂的剑击只用两种动作来表现，一是砍二是削（二代也如此，不管拿什么武器，普通攻击永远只有两种动作）。在网络化大潮中，他们变本加厉，使得欧美网络游戏的攻击动作一少二土三单调。比如EQ里的蜥蜴族可以当武道家，按道理近身攻击应该快速且华丽。但实际上，它打起怪来的样子难看到飞起，而且比战士打怪更加容易让人厌倦。我不是说这游戏因为功夫动作不好看就不是款好游戏，不是这样的。只是我作为一个喜欢武道家职业的玩家，当发现那个一身鳞片，散发恶臭的可憎爬虫在相当长一段时间里只会打些左右直拳时——技术含量低不说，力道感觉上还没有我这个玩家大——这就难免不产生严重的挫折感。如果EQ开发商能稍稍花些精力改善一下武道家功夫动作的设计，我今天就不会有这么多牢骚。可他们就是不，他们就是要把全部精力投入到任务和RAID上面，弄得游戏人物攻击时的样子暴丑无比，对此我只能“深表遗憾”。

韩国游戏中的功夫动作就要象样多了，这显然得益于韩国全民普遍修炼跆拳道的原故。不象历史包裹沉重的中国武术，韩国跆拳道从50年代诞生起到现在只有短短50年左右历程，没有什么流派之分，完全是轻装上阵——这使它普及起来较为容易。政府一声令下，各所学校就近从道馆聘请黑带教官，每周划出一定时间，把孩子丢给他们进行地狱特训，从基础腿法一直练到双飞后摆旋风踢之类，这样要不了几年就效果显著。看过一段韩国街头的实拍视频，那儿的流氓在汽车上打人用的都是下劈腿，吓死人了。可中国武术呢，真要让学生系统学习的话，光是理清各大流派的渊源和特点就得耗掉至少两个学期的体育课，再等把马步站好、梅花桩踩扎实什么的，差不多都要参加高考了……

话不扯远。韩国人多多少少都练过跆拳道，这使得他们所开发的网络游戏中，与搏击有关，特别是腿法搏击有关的动作都制作得毫不含糊。这里我想拿《神之领域》来做个例子。这游戏里面有个职业也是武道家，打怪方式为自己组合普通技和必杀技通过键盘按出。组合有很多种，如打两拳接个鞭腿，又或者连续的普通攻击中接个右手重击再接个侧踢，等等等等。这些动作标准、流畅自然的组合技看了让人非常有感觉，而且它们的节奏可以通过按键的快慢来自己控制——我认为这个设计太棒了。对功夫感兴趣的人会发现，现实中很多招式都是有灵魂的，只要看一眼，就能让你感受到它们的灵活、准确、有力，让你受到震撼。例如跆拳道选手在激烈对攻时不经意踢出的一个鞭腿，又或者职业拳手在侧身闪躲后顺手打出的一记摆拳，只要你看到了，就会深深记在脑海里，很难再抹去。如果可以通过游戏重温当时的感觉，那真是再美好不过的体验。《神之领域》中的自由组合攻击系统，就隐隐约约有点这样的味道。



金家潘三人组

不过也有做得烂的，比如《遗忘传说》。那里面的武道服款式陈旧，颜色暗淡，一群武道家站在一起好似班烂丐儿，你看看，你看看，没个上进的样子，真是不知所谓。游戏介绍里明明把攻击方式的多样性当做一大卖点来宣传，但实际游戏中，武道家就两个攻击好用，一是普通攻击，画面表现为平淡无奇的一拳；一是技能攻击，网页上说什么什么腿，能踢到身边一圈的敌人，但启动后只能看到武道家身边冒出一个光圈，闪一闪，然后就什么也没有了。象这种粗制滥造糊弄玩家的游戏当然不会有好结果，收费后没多久就关门大吉啦。

接下来我要说说咱们国产网络游戏里的功夫。说老实话，国产网游我玩得少——不过没关系，我一个同学喜欢玩，我经常在旁边看着呢。他玩得多的是《剑侠情缘网络版》，这是款典型的中国武侠游戏，就拿它来作代表。

我同学选的是个女性ID。进入游戏的头几个小时忙着找老公，所以长级速度慢了点。后来骗到了不少装备，速度就快了起来。他玩着玩着，突然喊我们去看，说是学会轻功了。轻功？这个稀罕，要好好看看。我把眼镜擦干净戴上，弯腰凑到电脑屏幕前，只见一位着奇装异服的轻薄女子双腿微曲，猛的来个旱地拔葱，跳出了两三人的高度与数十步的距离，越过一块平地，落在一头猪的旁边，吓得猪“哼”了一声匆匆跑开了。“好！好！好！”我和其他同学一边鼓掌一边大声叫好。

后来我又见识到了更高级的招式与内家功力——但遗憾的是，它们都是些挥下刀，出个拳，再配上点特效什么的表现方式。再后来，我看到批评国产网游动作简单无聊，缺乏传统武术底蕴之类言论时，不禁暗叹一口气：泱泱大国，武学之乡，看来咱们的游戏制作人员确实该加把劲儿了。

三、游戏功夫的美学

物以稀为贵。美女为什么是美女?就因为长成那样儿的少呗。同理,人们之所以觉得功夫动作好看,是因为普通人做不出来,难得看到。比如说,一个人跳起来把手抬起甩半圈和跳起来把脚抬起甩半圈,同样的动作舒展、姿势优美、主题积极向上,可大家一定会说第二个动作很帅,第一个动作象抽风。

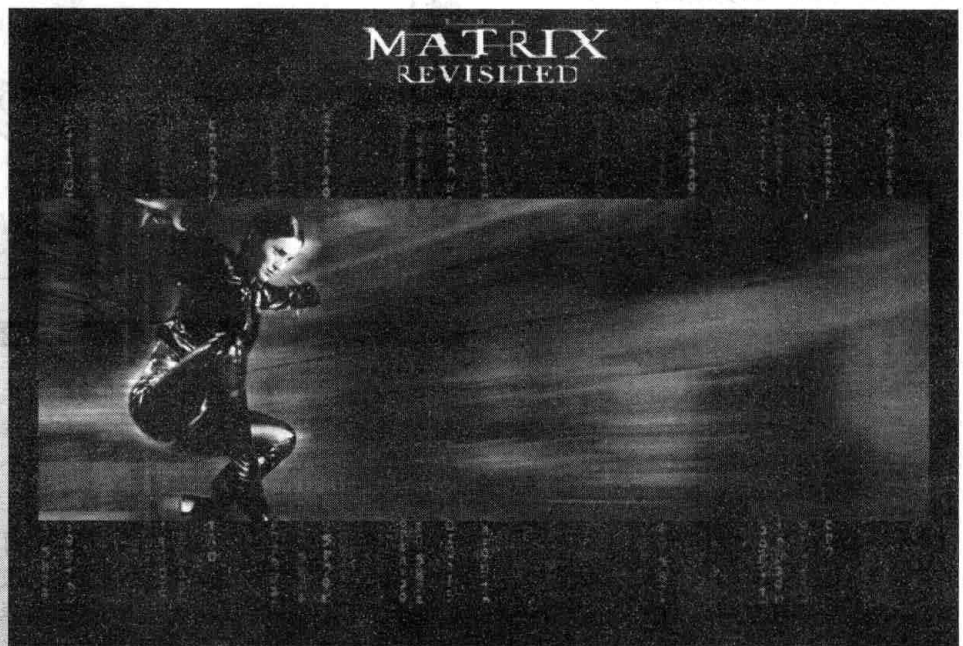
因此,我认为游戏中的功夫动作若要精彩好看,就得多增加腿法。人类上肢韧带的柔韧性是差不多的,功夫高手能做的动作普通人大多也能做,虽然在力道与灵巧度上差了很多,但至少外表上看去没什么不同。而腿则不一样,不经过专门锻炼的话,普通人双腿正拉侧拉均难超过120度,如果一定要摹仿着踢高位腿法,样子会难看得象个伸懒腰的乌龟。而一个训练有素的练家子踢出的腿法套路,大开大合,气势逼人,绝对能给人一种美的享受。

光是只能做出别人做不出的动作还不够,还得快、准、狠,充满力感。这方面,游戏有着得天独厚的优势。众所周知游戏中的所有动作都是由一张张预先画好的静止图片所组成,和卡通类似,因此其内容具有较强的可塑性。仍以金家潘的三连击为例说明好了。那三脚难不难?老实说一点也不难,随便叫个练过一年跆拳道的人都能分解着踢出来。但若要照游戏里那种速度连贯着踢,那就算把韩国国技院里的全喊来踢个遍也踢不出来。为什么?因为游戏中那三脚速度太快,现实里受力学规则的约束,是根本无法在保持平衡的前提下踢完那三脚的。

可游戏里就不用管这些。高位右鞭腿踢完后,可以不计惯性,让它直接稳稳的落在左脚前,然后马上转身一记左后踢——高速踢出的左腿又是毫不受惯性影响,踢完后迅速落在了右脚前。接下来花短短一两帧过渡一个幅度高达半圈的转身,直接抬右脚下劈(现实中的话早已四仰八叉摔地上了)。就这样,一招虽然稍稍夸张却又充分体现了跆拳道精髓的三连击就在游戏里诞生了。我们甚至可以把这种夸张看作是一种艺术加工,因为它的效果好坏,与动作设计者对跆拳道,对博击格斗,对动画制作的理解有着直接关系,是沉积与灵感的结晶。

比起直来直往的外国功夫,也许中国武术更适宜接受这种细腻的深加工。如武术套路表演中,很多动作都是非常写意的(此写意非彼写意),对身体素质和训练程度要求较高,现实里完成起来有很高难度。可把它们设计为游戏动作的时候,只须把几个关键动作稍稍美化几笔,就能取得很好的视觉效果,展现出套路表演那股独特的气质。

无数动作电影已经证实:如果不考虑实战性,纯粹只为了好看,结合转身、腾空等动作的腿法,相比拳法更容易吸引观众视线。设计游戏功夫动作时,应该能借签一下这方面的经验。另外,中国知名武星的一些经典动作我觉得也很适合进入游戏。李连杰在《龙之吻》里有个破门正踹,是我看过的所有同类动作里最美型的:曲腿高抬膝,双手护肋,含胸收腹,然后猛的腰板一挺,大力一脚踹出去,脚掌瞬间贯穿门板。如果《暗黑破坏神》中的人物有这么好看的踢击动作,我保证游戏里的坛坛罐罐会一个不剩的被我全部踢掉。



来自传统武学的美感

四、功夫在未来游戏里的发展

游戏本来就是个供人YY的工具。为了让YY更加投入,游戏中的角色就必须与玩家更加吻合,从而让玩家更有代入感。现在很多游戏里就可以把游戏人物头像换成玩家的大头贴,也有很多武侠游戏允许玩家自行创造全新的招式或门派。顺着这个思路下去,将来也许会允许玩家把自己做出的功夫动作拍下来制作成动画融入游戏,并详细表明其攻击判定。这样每一个玩家的招式都不相同,PK起来完全是自创功夫的实战切磋,实现真正意义上的网络互动交流。

又或许,在我们死之前就能看到直接与大脑连接,提供虚拟现实体验的超级电脑。那时候,想当一名武道家,也许是件十分容易的事情。买完点卡充好值,把电脑接口往头上一插,资料一下载,想当李小龙就当李小龙,想当甄子丹就当甄子丹。自己扮一个,电脑扮一个,两人对打。不过瘾的话再叫电脑变一群杂兵出来,亲身体验一把黑客帝国里把人打得满天飞的爽快。

当然,这些全是YY。不过亲身上场过把功夫瘾的机器,现在倒是已经有了。我在长沙百胜碰到过一台,打拳击的,带上两个特制的拳击手套,与屏幕里的黑人大战于虚拟拳场。估计原理和那些射击体感机差不多。反正我刚看到时非常兴奋,掏钱买币跃跃欲试。戴上拳击手套后,却开始叫苦不叠——那一对天杀的手套被动过手脚,跟灌了铅一样死沉死沉。但我初生牛犊不怕虎,仗着第一局精力充沛,两个拳头一顿乱舞,满血过了关;第二局体力垂直下降,被那黑鬼三记重拳灰溜溜的打出了拳击台。当时一圈漂亮的长沙妹子围在旁边见证了我的失败,真是丢脸丢到了外婆家。

尾记:

未来的社会将越来越文明,说不定肌肉太发达也会被骂作野蛮。何况就算要动用暴力,肉做的拳脚再厉害也拼不过铁做的子弹——这是几百年前第一把枪诞生后就盖棺定论了的。可以说,习练功夫在宣扬正义、维护世界和平等方面的意义已经越来越淡薄。可自强不息的尚武精神,已及功夫高手们的浩然正气,都是人类宝贵的精神财富,会永远为人们所传诵,所记忆。而那些充满了张力,象征着人类旺盛生命力的功夫招式,也会被同样精力旺盛的年轻人们所永远喜爱,在电视、电影和电子游戏里得以永生。

网络英杰传前篇

文：笑三少

编者按：数周前，我曾在“游戏小说投稿每周动态”一栏中对笑三少同学的《网络英杰传》一文有过简介——它是一篇轻松、搞笑、模糊依托《三国演义》主线、反映真实网络游戏现象的小说。为了在寒假期间给诸位朋友一个愉快的心情，自本周始，“游文戏字”将连载这篇作品的前篇。同时，由于三少同学野心颇大，后续部分仍在继续写作中，请大家前往本报论坛对此文发表意见或发电子邮件给 wunu@cbigroup.com，这将关乎这篇小说续作的刊登与否。

一、桃园三结义

刘备是三国技术有限公司总经理的一门远房亲戚，这是众所周知的事。是不是传言，却还有待考证。但可以肯定的是，如果不是有人在购草鞋的时候认出了刘备，并很不识好歹的过去问了一句：“阁下可是刘皇叔？”，他绝不至于为自身的现状感到难堪。

你想，堂堂三国在线总经理的叔叔，在游戏里靠卖草鞋这种最低级的生意为生，说出去是一件多跌份的事？刘备当然也听说了自己可能是三国技术有限公司总经理的远房亲戚这一传言，所以他曾经好几次拜访三国技术有限公司，想找自己的外甥讨点装备。

无奈当时三国技术有限公司的总经理手头没有实权，一切都得听董事长陈寿的安排。加上当时游戏里早就有了“张角可能是公司内部员工，所以才跟个妖怪似的可以呼风唤雨”；“董卓可能是靠着认识几个 GM 才能建立当时最大的公会”等等传言，来自玩家和媒体的舆论压力无一不让三国技术有限公司在那段日子里行事倍加谨慎。

所以总经理也只能打发刘备说：“皇叔，不是我不肯帮你。我确实是心有余而力不足。待他日我大权在握，一定给你改身好装备外带三国币无数，让你好歹也在游戏里风光一把。”此后，每每有人问起刘备：“哎？你不是认识三国公司的总经理么？怎么不去要点好处？”刘备都怒目相视，以至于不少人认为刘备高风亮节，是真正懂得享受网络游戏的人。

眼下正有人如此问着刘备，唯一的不同之处在于，他似乎并未激怒刘备。原因是此人刚一张口，脸就已经通红。刘备仔仔细细的把这人打量了一番：膀大腰圆，身着最低级的布衣，除了胡子看上去有许多年没刮之外，简直就是一个标准的新手。出于对“怎么世间竟有人会选这么丑的造型”之好奇和误以为那人脸红是因为不好意思，刘备竟莫名的对他生出了一股好感。

问刘备话的人姓关名羽。几个月之后，当刘备建立自己公会之时，给关羽起的公会称号叫做“云长”。那时候刘备已经知道，关羽除了选择的人物造型比较怪异之外，大红的肤色也选得很另类。

而在当时，两个人都还不知道自己未来会成为游戏中的一代霸主。所以关羽的自我介绍很简单，他说：“我在新手村打木头人的时候，一个叫‘贪官’的 2B 跟我抢，还骂我菜鸟。一怒之下我便把他砍了，结果成了红名。本来觉得做红名没什么不好，结果一出新手村就发现，只要是个警卫就砍我，这才沦落至此。”

关羽找刘备的原因很简单，他希望借助刘备的关系，让三国公司把自己改回蓝名。但他万没料到正是这一次相识，让他越陷越深，最后非但没有做回蓝名，反而破罐破摔成为了三国在线的一个 PK 头子。这就要从刘备和关羽的结义说起，从他们俩认识的第三位哥们儿说起。

刘备自从认识关羽以后，对游戏的理解上了一个新的层次。这个层次就是：两个人组队的效率要比一个人单练快好多！在认识关羽以前，刘备是寂寞的。所有人都愿意相信他和三国技术有限公司的总经理认识，但相比之下，他们更愿意去讨好董卓。因为和刘备在一起会被人家耻笑：“认识游戏公司的人还混得这么惨。”

和董卓在一起却不会，即便杀完人以后对方会骂：“Kao，仗着认识 GM 就了不起啊？”但你同样可以理直气壮的答道：“对了，就是仗着认识 GM，了不起。”绝不至于无言以对。

关羽其实也知道这一点。但董卓的公会收人条件太高，不到 95 级根本不要。而后来在三国技术有限公司的 GM 吕布加盟董卓公会之后，为了让吕布可以痛快的杀人，名扬四海，董卓更是下令各分会自即日起不再收人。关羽投靠刘备是出于无奈，无奈之中也抱着“是金子总会发光”的希望，他希望有朝一日刘备也可以像董卓一样，依靠作弊呼风唤雨。到了那时，他这个草鞋朋友自然也会跟着沾光。

所以关羽在和刘备相处的日子里，基本上是属于一个佣人的角色。每天晚上刘备睡觉前会和他组上队，让关羽一个人努力的打经验平分。白天刘备自己卖草鞋以及关羽在夜晚打出的好装备，赚来的钱只

给关羽极少的一部分，仅够维持他买药杀怪而已。两个人就是在这样周而复始的平淡日子里，在一个机缘巧合的情况下认识了张飞。

刘备之所以会注意到张飞，原因有二：其一是张飞和关羽一样，选择的人物造型比较独特，黝黑的脸庞，下巴上长了满满一大圈胡子。看上去就像是被晒黑了的狮子一样，威武、怪异，甚至可笑——以至于为了讨两个买药钱而紧紧跟在刘备身后的关羽在看到他时，以为碰上了BOSS，转头就跑。

其二是因为张飞拿的武器很特别。从张飞的级别来看，他绝不超过10级，因为他打的怪还是"督邮"。但他手里拿的却是整个服务器只有一把的顶级武器——丈八蛇矛。据说这丈八蛇矛是未来版本"天下三分"里才会开放的武器，后来有个姓张的玩家利用BUG一口气改出了十几把。三国技术有限公司从论坛得知消息后，立刻把该玩家封了号，屏蔽掉BUG以后还追查了一阵子这些武器的下落。结果还是有一把没有找到，最终也就算了，权当让玩家们见识见识，也好有玩下去的动力。

刘备万没想到这把服务器里无数玩家梦寐以求的装备竟在这么一个新人手里。格外兴奋，也格外嫉妒。他大步冲到张飞的面前说："张飞兄，你手里拿的这把，可是丈八蛇矛？"

张飞轻蔑的看了刘备一眼，似乎根本不知道眼前这人的来历——或者说，即使知道了也不在意。他用近乎鄙夷的口吻说道："没见过吧？丈八蛇矛算什么？我仓库里还有一把更厉害的，青龙偃月刀！"

张飞此言一出，不但刘备一惊，连刘备身后那没见过市面的关羽也是一惊。当然关羽的惊讶和刘备又不同。刘备惊是惊在不知眼前这人是何来历，考虑要不要举报给自己的外甥，并以此邀功换点好处；关羽是普通玩家出身，没有刘备那种称霸游戏的野心，也不清楚张飞是通过何种渠道弄来的这些武器。但青龙偃月刀的名字他听过，不但听过，并且是他，以及每一个像他一样的玩家眼红已久的武器。所以那一刻，关羽的心中冒出了一个念头。

在三人结识后的第三天，张飞的青龙偃月刀被关羽骗走了。骗法简单，并且有效。张飞是在知道了刘备的身份后，才肯与他做朋友的。张飞说他之前有一个哥们玩三国在线，发现了可以用BUG获得顶级武器的方法，结果因为贪心复制得太多，不但四处卖还到处吹牛，结果大部分都被没收了不说，还落了个被封号的下场。

张飞这个号是他哥们的仓库号，哥们把丈八蛇矛和青龙偃月刀扔到这号里以后就没再上过线，所以避开了追查。后来他哥们因为被封号而离开了游戏，这小号也就送与了他。起先他觉得人物造型太难看，不想玩，知道这两把武器大大的NB之后，才决定勉强试一下。无奈身边的朋友也都是新人，根本不识货，每当他拿出这两把武器炫耀时，那些朋友总以为他吹牛。所以，张飞才对刘备的慧眼识宝而感到意外，并因此而把刘备引为知己。

那天夜里，关羽在打怪的时候碰巧张飞没睡。于是关羽便叫张飞说："张飞啊，刘备想借你的青龙偃月刀玩几天。"

张飞略微迟疑了一下，问关羽："他怎么不自己找我借？"

关羽指了指刘备，说："你也看到了啊，他白天忙着做生意，没空。有空你也没在，只好托我见到你的话，问你借来转交给他。"

张飞知道刘备的身份，自然认为刘备完全没有骗他装备的必要，况且关羽总是夜里打怪带刘备升级，关系看来很铁，再加上他又是初入网络游戏不久，所以丝毫没有起疑心。张飞傻子打醋般直去直回的把青龙偃月刀交到关羽手里，还絮叨着："记得让他还啊。他要是碰不到我，让他玩够了也托你转交给我。"

关羽拿着青龙偃月刀美美的杀了一晚上怪，直至天明也没有困意。自然，在刘备来了以后他也没有把刀转交的意思——刘备找张飞借刀，本就是他骗人的手段。但在刘备惊讶的看到拿着青龙偃月刀的他的时候，关羽自然也很担心，担心刘备让三国技术有限公司把武器没收回去。好在关羽从一开始就想好了全套的说词。

"刘备大哥，这个刀是我用你的名义从张飞那里骗来的。但其实这也是为了张飞好。如果让官方知道张飞手里有两把非法武器，你有再大的面子他们也得没收回去一把吧？理由很简单，本来就是非法物品，还让一个玩家同时拿着两把四处招摇，这怎么可以？"

"你放屁。"刘备骂道。心里还一边想着，自己连点钱都要不来，还谈什么面子。越想越来气，嘴上继续说："骗人东西还以我的名义，你真是无耻到家了。你要是骗别人还好，张飞跟我们好歹也算朋友。你给我马上把刀还回去！"

"不行。骗都已经骗了，我哪里有脸去还？大哥你得帮我这一次，我想要个好武器想疯了。你若是不肯帮我，我还了刀便删号。"

关羽的话像盆冷水似的把刘备的满腔怒火给说灭了。刘备想，有关羽这样一个听话，又对自己实在的朋友很难得。倘若他真的删号走了，那岂不是没人带自己练级了？但若答应了关羽，我又怎么帮他去跟张飞解释？几经思考之后，最终，在失去张飞这个无关轻重的朋友和失去关羽这个佣人之间，刘备两害取其轻，选择了前者。

但当张飞得知了整个事情的来龙去脉之后，反应却大出两人的意料。第四天，刘备把张飞叫到面前，讲完整件事后，不等张飞开始骂娘，关羽抢先冲了上来。

"张飞，骗你的装备其实是为了你好。我是想让你知道，这个虚拟的世界里，有许多人像你一样，对他人的想法一无所知，单纯得要命。所以他们无一不蒙受欺骗，无一不承担与你相类似的痛苦。刘备有心交你这个朋友，差我来骗你的刀，就是要教你网络游戏天下有贼的道理。"

夹杂着张飞无数句的"CNM"，刘备接着关羽的话说道："张飞，丢一把刀只是上了堂课。今天我叫你来并且说明事情的真相，其实是想告诉你一件更重要的事。你也知道我和三国官方的关系，我最近想在游戏里组建一个自己的公会，一个强大到足以与董卓抗衡的公会。如果你肯把这把刀作为见面礼送给关羽——不，只当是借给关羽，我们愿与你结为兄弟。到时侯，莫说区区一把青龙偃月刀，游戏里所有的武器，所有的漂亮姑娘，还不都认你挑？"

凭良心说，刘备这番话说得非但不符合逻辑，而且还假得可以。但当刘备提到漂亮姑娘的时候，张飞还是沉默了。沉默了是因为心动了，他毕竟是个憨厚老实的人，否则也不会那么轻易的受骗。但一时之间，张飞又难以接受从朋友到敌人，再从敌人到朋友这样曲折的转变。谁知道刘备的承诺会不会又是一场骗局呢？张飞拂袖而去。

再次聚到一起时，张飞已经想明白了：刀既然已经被骗，要不回来是一定的了。与刘备合作，只要看好手里的丈八蛇矛就不会再有什么损失，如果三人可以真像刘备所说的那样，建立一个强大的公会，那么自己就可以如愿以偿的获得无数美女的芳心；假如失败了，也不会比现在

惨到哪里去。

刘备、关羽和张飞三人并肩站在桃花林中，齐声念道："我们虽非同年同月同日来，但愿同年同月同日去。一人有福，三人同享；一人有难，三人同当。若违此誓言，愿被封号，永不言悔。"自那天起，三人建立了自己的公会。张飞的公会称号，便是翼德。

二、人中吕布，马中赤兔

很多人以为董卓的公会之所以强大，完全是凭借作弊的缘故，其实不然。作弊只是强大的基础、手段，在作弊的基础之上，如果没有一定的能力，也绝对强大不起来。

同样是作弊，比如说比董卓作弊还甚的吕布罢，他是三国技术有限公司的一个GM。身为GM，他为什么会给自己改出一身变态装备：从方天画戟到赤兔马——让人一眼就能看出这人绝对数据异常，不得而知。但我们必须知道，游戏里但凡敢和吕布叫板的，基本上照面第一回合就得被他砍下马去。

但吕布就没能像董卓一样组织个强大的公会起来。原因是人家董卓玩得早，游戏里第一批开荒的老玩家像袁绍、公孙瓒、曹操之流，与董卓相互间都认识。后来什么王允、陈宫、华雄之类的NB人物，都属于董卓小弟辈的。换句话说，董卓作弊也好不作弊也罢，单冲他玩得早这一点，就注定了是偶像级人物。

吕布就不行，吕布骁勇善战了半天，还是没人认识他，并且也没什么人能记住他。原因是顶级高手看看吕布的装备就不和他打了，琢磨着按惯例，厂商改个数据异常的号出来杀两天人，过不几天就得改名字，所以记住了也没用；普通高手被吕布杀了自然也不会记住他，动辄就问："孙子，你丫主号叫什么？"；至于新人，新人基本上属于被谁随便挥一刀就躺一片的主儿，吕布不过是随便挥刀的人之一罢了，自然也难以给人留下什么深刻的印象。

董卓之所以公会强大的原因还有一个：董卓组建了公会之后，在招兵买马的同时，命令手下一干人等天天堵在各个怪点，不允许自己公会以外的任何人杀怪练级。为了避免这一举动招致其他公会的反对，董卓又亲自找来各公会会长，把这方法传授了下去。各公会于是纷纷效仿董卓，甚至还把这方法加以改良——你想杀怪可以，那你就得来我的公会。

于是久而久之，这种各公会割据练功点的行为得到了所有玩家的认同，哪怕是出于被逼无奈的认同。各公会都因此而纷纷壮大起来，自然，董卓作为这一方法的创始人，他的公会最强大。

吕布当然认识董卓，也知道董卓从一个普通玩家发展到有GM做靠山，再后来称霸三国在线的发展轨迹。所以吕布在那时迫切的希望找到一个可以安身立命的公会，闯出一番名堂后自立门户。

吕布首先选择了投靠丁原的公会，原因有二：其一是是丁原的公会小，小到没有地盘。吕布虽然已经有了全身的顶级装备不需要练级，但丁原和他的一众会员需要，这就给了吕布一个摆脱乱杀人的罪名，站在为给会员谋福利而动手的正当借口。所谓名正则言顺，一个人有了正当的理由去杀人，人们自然就会记住他。

其二是吕布考虑到自己不能直接投靠董卓那样的大公会。这会让人误以为吕布的天下无敌乃董卓作弊所致，舆论对官方不利。而且，吕布还深刻的知道，在一个大公会里他很难突显出自己，很难名扬四海。这也是后来董卓收了吕布之后宣称不再收其他人的缘故——既然有了吕布这等数据异常之人，还要其他人干嘛？倒不如让吕布高兴，让他一个人去扫荡天下高手。

不过吕布没想到自己在投靠丁原之后那么快就见到了董卓，当时董卓已经深深体会到一个人身处世界之巅的孤独。三国在线里的一切，只要他说想要，就绝对可以得到。享受这种呼风唤雨虽然也是一种乐趣，但不知道为什么，董卓就是怀念新人时每天卖草鞋赚钱，跟刘彰、孙坚等人抢怪的日子。

所以董卓日渐消沉下去。董卓不知道在这个虚拟的世界里他还有什么追求，还有什么值得他去追求。最终，在李儒的提议下，董卓决定重新体验一下做新人的感觉，练个小号。

郊外，董卓正在辛苦的杀怪，李儒则站在一旁陪着。同时在的还有华雄。华雄是当时董卓手下最厉害的PK，实事求是的说，董卓的公会从无到有，能一步步壮大起来，其中有大半是华雄的功劳。而华雄之所以厉害，当然也离不开董卓经常给他些好装备的缘故。

就在这个时候，丁原带着手下会员和吕布来了。董卓留在这里负责看守的几个会员都是无名小卒，连吕布的名字都没看清楚就被送回了复活点。几个无名小卒通知华雄，但华雄一听几个菜鸟竟连对方的名字都不知道，加上正在陪董卓练小号，所以也就无暇顾及。回了那几个小卒句："告诉他们这地盘是我华雄罩的"就算完了。却不料那批硬闯地盘的竟在这里和自己碰了面。

当然这时候双方还都不知道这一点，所以彼此见面的时心里都惊讶了一下。丁原惊是惊在竟然碰上了华雄，估计以后要被他"见一次，杀一次了"；华雄惊是惊在怎么丁原这么个菜鸟够本事闯到这里来？但华雄没有动手，他在等着董卓下令。

首先开口打破沉默的是李儒："丁原，你活腻了吧？"

丁原这时已经吓得哆嗦起来，唯唯诺诺的不敢大声答话。他怕，但吕布不怕。吕布催马向前就想摘了李儒的脑袋，一把方天画戟举得老高，半空中猛然劈下。眼看李儒就要被剁成两块的时候，一旁的华雄迎头赶上，双手一举大刀——只听，"当"的一声巨响，华雄的生命一下就剩了不到十分之一。

华雄本来心想的是："哪儿冒出个不知道死的混蛋，看见我在这里还敢动手。"一边还盘算着接完这一招之后回手一刀把他弄下马去，说不定董卓一高兴又送自己点什么好东西。结果只这一回合就让他差点吓破了胆子，心里暗骂：这又是官方哪个混蛋改出来的人，也太假了吧？心里琢磨的同时，赶紧后退数步，一口气喝了六个大血瓶。

要在平时，李儒见到华雄竟会落败，一定好汉不吃眼前亏，立马转身就跑。问题是今天董卓练小号，所以三个人没有组队，没有组队就看不到华雄的血条。所以他还以为华雄轻松接下吕布一招，退开几步是有话要说。李儒也不客气，冲着吕布张口就骂。说起来这就是文官和武将的区别，文官上了战场只能用骂娘这种带有诅咒效果的方式降低对方士气，但起不到直接杀伤作用。

董卓却在这时已经意识到情况不对了。起先董卓看到吕布一身装备的时候就已经觉得这人大有来头，再看吕布竟完全忽略一旁连自己听了都会有不正常反应的李儒的谩骂，迎上前去冲着华雄又是——"当"的一下。心想我一定得打听出来这人究竟是谁，得把他拉来自己会里。

董卓这边想着的时候，那边华雄却已经大汗淋漓，岌岌可危。华雄平时出去PK总自负天下第一，所以根本不带红瓶的，今天身上就带了10来个红瓶，还是给董

卓预备的。结果吕布跟没事儿人似的过来“当”、“当”两下，打得自己别说还手，就连招架之力都没有了。两轮下来红瓶已经喝光，再看吕布还是那一招，高举的方天画戟从天而降，这回是——“咣”的一声，华雄直接被送回了复活点。

吕布在杀了华雄之后，回过头来要找李儒，才发现这时候李儒已经不知去向，只剩下练小号的董卓被丁原一群人围在中间。丁原刚才见吕布跟华雄一交手，先是惊讶，再是兴奋，最后是喜不自胜。等他见到吕布还没出第三招，李儒已经转身就跑时，知道大局已定，于是很小人得志的带领会员把董卓围了起来，大有磨刀霍霍向猪羊之势。

董卓并不怪李儒，网络游戏里背信弃义的事本就司空见惯，具体到李儒身上，他又不是第一次出卖自己。所以董卓早就适应了。但适应了被李儒背叛不等于就适应了被杀，虽然被杀没有任何损失，但越是厉害的人越觉得自己不能被杀，否则就觉得丢人。

“我是董卓。”他说。这句话一语双关，在丁原耳朵里，这话的意思是说：“你今天要敢碰我一下，咱们的仇就算结下了。”在吕布的耳朵里，这话又是另一层意思，是说：“我也是作弊的人，我认识你的同事或者你的上司，你不能杀我。”

“算了。”吕布这时候说。吕布这样说的原因很简单，他已经达到了让人记住自己的目的，何况记住自己的人还是华雄和董卓。接下来该做的就是寻找一个更大的舞台，让更多的人记住自己。

一旁的丁原没有说话，也轮不到他说话。但丁原很不甘心，因为能杀一次董卓，哪怕是董卓的小号，说出去都是件很有面子的事。

所以在董卓走了之后，丁原骂吕布：“多好的成名机会，你怎么就不知道把握。”说完他看到吕布满脸的不屑一顾，又补充说：“你帮我抢董卓的地盘，我帮你把今天杀华雄的事传扬出去，以后大家就会认为你是天下第一了。”

吕布依然不屑一顾。吕布不屑一顾是因为丁原给他的承诺太小家子气，丁原所说的一切，根本就不是他想得到的。真正能知道吕布想得到什么的，只有董卓。董卓落荒逃回公会时，公会里李儒和华雄正在吵架。

吵架的起因是李儒一跑回城就开始在公会里讲：“我 Cao！今天我算见到牛人了，拿着一我都没见过的兵器，三招就把咱华雄华将军给做了！要不是我跑得快，也得被丫给杀了！”言下之意，似是在贬低华雄，其实是在为自己开脱，连华雄都打不过的人，自己哪里是人家的对手？所以跑得合理，跑得应该；所以华雄大怒，跟李儒对骂起来。

董卓这一回来，原本沸沸扬扬的争吵停了下来。一方面是不敢在董卓面前造次，另一方面是今天两人本就保护不力，怕他新帐老帐一起算，倍加责怪。但董卓根本没心思搭理两人，他现在满脑袋都是吕布，都是怎么得到吕布，都是得到吕布以后怎么利用吕布进一步称霸服务器的问题。

董卓给吕布发去密语：“兄弟，你来我公会罢。”

吕布收到了密语，虽然已有投奔董卓之意，但表面上还是矜持了一下：“凭什么？你给我什么好处？”

“你若来了我公会，我公会便不再收人。以后整个三国在线，服务器里点得出名的各公会高手，都由你出面去应战。保证比你呆在丁原那个破公会，每天清场杀新人有意思得多，有挑战得多！”

“我不去你公会，照样可以和服务器里的高手打。”

“对。但我想你拿得起方天画戟，骑得起赤兔马，怕是官方的人吧？那你该知道我的背景，你跟我合作，不是更为名正言顺么？”

董卓其实这是话里有话，好象吕布若不投奔于他，就是名不正言不顺了。又或者，董卓也总要想办法让吕布名不正言不顺起来。

看吕布还在犹豫，董卓知道自己已经戳到他的痛处，又继续说：“吕布，你既然是跟过了丁原，就是有了合理的来路，就不是凭空冒出来的高手。我从丁原手里把你挖走，自然就能证明你不是依靠和我的关系才厉害起来的。你在我这里，帮我一起扩张地盘，就可以明目张胆的、顺理成章的挑战服务器里的高手。”

这一次吕布没有再犹豫，他所有的担心都被董卓的一席话轻松化解。当天晚上，吕布离开了丁原的公会投靠到董卓麾下，并且自然而然的取代了华雄的位置。

但这个时候一个偶然、或者必然发生的事情影响了三国在线群雄割据的局面。这个事情来自游戏之外——在三国技术有限公司新的产品经理罗贯中上任之后不久，一种挂机软件出现了。玩家可以利用这个软件自动练级，并且玩家只要愿意，一个人可以挂无穷多个人物出来。

这就意味着，再想靠着堵怪点的方法限制、网罗人才不可能了。越来越多的高级人物在游戏里出现，越来越多的公会随之涌现出来。董卓依靠吕布打天下的计划还没有开始实施，就已经感到自己的江山正被动摇。越来越多当初受过欺压的人开始对董卓和其他公会不满，而其他公会则理所应当的把责任都推得一干二净——当初是董卓教他们这样做的。

于是一时间，各路公会讨伐董卓之声四起。吕布为此激动不已，他得意洋洋的对董卓说：“看来你想赢得天下已经是个梦了。但我吕布名动三国的理想，怕是就要实现了。”

三、虎牢关三英战吕布

虎牢关外，十多个公会的会长带着数不清的人聚集在一起。公会里，公孙瓒正在制作红瓶。公孙瓒是用外挂起家的人之一，董卓如日中天的时候，他本来还跟刘备一样有上顿没下顿。但公孙瓒又比刘备强，强在刘备卖草鞋，他卖药。

职业的不同决定了贫富的不均衡。草鞋这种只有新人才穿的装备，能卖出去多少取决于有多少新玩家，并且还不能是小号。而不论一个人职业等级的高低，只要打怪或者 PK，就都得喝药，所以公孙瓒比刘备更早的成立了自己的公会，并且也比刘备强大、有钱。

等到外挂出来的时候，公孙瓒更是借机没日没夜的挂机做药赚钱。而这一次所有公会联盟共同讨伐董卓，更是让他的药销路大畅。所以即使他战斗能力几乎为零，所以还是被算做一路人马给邀请了过来。

在公孙瓒旁边站着四个人。其中三个是刘备、关羽和张飞，还有一个人叫曹操。四个人正在喝酒，确切的说是曹操和关羽、张飞三个人在喝，刘备只是看着。

很久之后，曹操又单请刘备喝了一次，不过那时候刘备和曹操已经飞黄腾达，曹操那时已接管了董卓的地盘，并且也托人从 GM 那里捞取了许多好处。他意味深长的问刘备：“董卓已成过去，你觉得当今三国在线里，有谁还有路子作弊？”刘备假装不知，曹操说道：“唯我与你两人耳。”

当然这是后话，虎牢关时的曹操还对作弊这种现象深恶痛绝，他还完全不明白作弊才是称霸游戏的唯一捷径。所以曹操

这个时候非常欣赏刘备，他觉得刘备身为三国技术有限公司总经理的叔叔却可以不作弊，实在难能可贵。殊不料刘备也想作弊，只是苦于作不了弊而已。

同来讨伐董卓的，除了这五人外，还有袁绍、孙坚等董卓往日的故友。但他们这时都在争着怒骂董卓的不好。

“丫董卓当时跟三孙子似的，我们打怪他分经验。”袁绍自一来游戏就跟一群兄弟在一起，当初董卓升还是他们带的，所以这时他显得格外愤愤不平。

“是啊是啊，后来认识了GM，NB了，就把咱们都忘了。”说话的人是刘彰，当时他跟董卓关系并不好，确切的说，那时他看不起董卓。但这时不知怎的也义愤填膺起来。

“最可恶的是，他都那么有钱了，也不说把当时欠我的药钱还给我。”马腾以前经常借钱给董卓，他是第一批来三国在线的玩家，也是当时的首富。对他来说几个药钱根本不放在眼里，此刻却也拿出来当成讨伐董卓的理由。

众人正议论的时候，曹操手下的会员跑进来报告说：“华雄在外面骂诸位的娘呢。”一句话把大伙都说安静了下来。在场的人几乎都是三国在线的老鸟，华雄的名字对别人而言是传说，对他们而言却是事实——他们都和华雄交过手，并且都被华雄打得体无完肤。

所以华雄这个名字一被说出来，满场人都是一身冷汗。只有关羽丝毫没有惊慌，他摸了摸手里的青龙偃月刀，一旁的张飞也看着这把刀。只听他说：“华雄是什么东西？我去战他！”

公孙瓒停下手里的活计，问刘备：“这人是谁？”

“是我的义弟关羽。”刘备向众人介绍说。

张飞也在一旁插话道：“我二哥有万夫不挡之勇，十个华雄未必够他打的！”

公孙赞摇了摇头，叹气说：“年轻人，都是这样的。也罢，等我再给你做几瓶药，也好让你能跟华雄多打上几个回合。”

关羽摇头，说道：“不必，且看我在你磨好药之前就取了华雄的性命回来。”

公孙瓒还要再劝关羽，却被一旁的张飞拦下，说：“公孙瓒你不用管，关羽的实力我可以担保。”说罢送关羽一起走到门外，待关羽上马后，含泪对关羽道：“哥哥，你若是被华雄杀了，记得让他把刀还给我。”关羽骂了句“Cao”，催马来到虎牢关前。而所谓“六月债，还得快”，见到华雄的时候，华雄也骂了句“Cao”。

却说华雄自从被吕布三招打败之后，也不管自己的装备同样是靠董卓找GM要来的，心里一直充满了对作弊行为的痛恨。华雄跟随董卓多年，其见识自然不是公孙瓒、孙坚等人可以比的，眼瞧来人手里拿着一把青龙偃月刀，立刻知道又碰上了一个作弊的主。心下暗想，上次输给吕布就是让他占了先机，这次我得先下手为强，于是催马向前，举刀便砍。

其实华雄是抬举关羽了。关羽这刀的来历是从张飞那里骗的，他哪里有本事作弊？况且关羽的等级和PK经验也远不如吕布，战华雄之前，他杀一个手无缚鸡之力的贪官还吓得哆嗦了好几天呢，根本就没有和人交过手。和华雄相比，不知低了多少个档次。

但关羽还是硬接了华雄一刀。关羽当下就是一阵冷汗，吓得差点喊出娘来，转身就逃。华雄见自己占了上风，于是乘胜追击，紧随其后，心想杀的就是你这种作弊无耻之人。关羽跑得几步，见被华雄死死追赶，却不知道华雄干嘛生这么大气，只道是华雄看上了自己手中的武器。关羽心想：保命要紧，反正刀是张飞的。于是就轮膀子把青龙偃月刀朝华雄扔了过去。

就是这一扔，使关羽一夜之间名动三国在线。在关羽后来的很长一段时间里，他这调头就跑，趁对方全力追杀之际把武器当暗器扔出去的手法被传言说成了不世绝技“拖刀计”。那把青龙偃月刀打着旋儿的划过华雄身体，将他拦腰斩断。

联盟公会一时间喝彩之声四起，众人闻讯倾巢而出。张飞一马当先，热泪盈眶的喊着：“哥哥，你竟没死！你竟然没有死！”也不知道是为了拿不回刀而伤心，还是因为先前没白给关羽打包票而激动。

联盟公会这边喝彩的同时，董卓公会那边也在叫好。起先众人都被弄得莫名其妙，搞不懂董卓那边明明才折了大将，有什么值得高兴的。随后，他们见到从董卓公会一众会员之间，出来一人，那人手持方天画戟，胯下一匹赤兔宝马，说不出的威风凛凛，正是吕布。

赤兔马悠闲的载着吕布来到两军阵前，一人一骑，傲然得很。吕布扫视了联盟公会众人一圈，目光停在谁的身上，谁都不由得心头一颤。最后，吕布的目光停在关羽身上，问道：“是不是你杀了华雄？”

关羽这时虽然等级上去了，又刚刚出了名，但终归还是个乳臭未干的小子。若换了刘备，这时一定假装没有听到，因为单看吕布的装备，就知道对方的实力比自己高了太多倍。但关羽才斩了华雄，这时俨然是联盟公会中人的偶像，哪儿能让人家一问就不敢言语了？不过关羽也确实不知道该怎么回答吕布，他的耳边充斥着联盟公会众人的叫喊声：“上！上！杀了他！”关羽只感到热血沸腾，觉得自己就是一个PK的天才，于是催马又一次冲了上去。

刘备认识吕布手里的方天画戟，张飞也认识，但两人这时都没有上前帮忙的意思。刘备没有上前是因为他害怕，他胆小，他懦弱。张飞没上是因为他知道关羽一定不是吕布的对手，他希望吕布杀了关羽，很恰巧的爆了关羽的青龙偃月刀，然后他再更恰巧的赶在吕布之前把刀给抢了回来。

关羽犯了和华雄一样的错误，他们同样过于相信自己的实力。甚至于关羽比华雄更加张狂，华雄的轻视来自于他看不起对手，而关羽的轻视来自于他太看得起自己。

关羽冲到吕布面前，竟不知道该怎么进攻。本来，跟华雄的交手一共就招架、扔刀两个回合，他根本不知道怎么动手。吕布这边可不含糊，又把方天画戟高高的举过了头顶，可还没落下，关羽就已经转身开始逃跑。

关羽本来是想故计重施，给吕布也玩一个拖刀计，但在吕布追上来的那一瞬间，他犹豫了一下。这时候关羽忽然想到自己身为一个偶像级人物，在这么多人面前把刀给扔了有失体面。万一再没砍着吕布，会不会很丢人。

就在关羽迟疑的那一瞬间，又一个致命的问题导致了他的被杀。这个问题就是，他完全没想到赤兔马的速度那么快，所以他根本没跑上几步，就被吕布从身后赶上，起手一下便被送回了复活点。这一下让关羽用一瞬间树立起来的偶像形象又在同样短暂的时间内被打碎了，虽然后来这招也成为了关羽的必杀技之一，但每次关羽骑着赤兔马从别人身后追杀的时候，心里都在隐隐作痛。

不管怎么说，被吕布一招砍翻是关羽生平的奇耻大辱，但这也是激发关羽后来刻苦钻研PK技巧的一个开始。关羽正是在无数次这样的失败过程中，积累出了一套属于他自己的PK打法。

所以在很久很久之后，有一次张飞喝醉了，趴在刘备怀里哭着说：“二哥丫就是一混蛋，丫骗我刀，我Cao他大爷！”的时候，刘备就叹息道：“翼德，云长比你强的

地方就在于，那丫的特别鸡贼！”喝多了的张飞也不知道听没听到刘备的这句指点，就沉沉的睡了过去。或者说，即使张飞听到了，他也不会因此希望自己变得和关羽一样。张飞的特点就是实在。

关羽复活出来的时候，张飞已经操起了丈八蛇矛，正欲上前跟吕布拼命。关羽将他一把揪住说道：“傻弟弟，你不是他的对手。不如这样，你上去跟他打两个回合，然后假装不敌，把他引到我的附近，我从背后偷袭，定可取他性命。”

关羽这条计策被曹操手下的徐晃听了个分明，连连点头赞同。但张飞只当没听见，一把甩开关羽的手，说道：“不行！老子跟丫豁了！”说完直取吕布。

吕布这时正在两军阵前耀武扬威，忽然看张飞杀到，心里一惊。倒不是吕布不自信，主要是张飞太有气势了。跟关羽那种脸红得跟喝多了似的气势不同，张飞黑脸黑须外加一身黑袍子，胯下骑的还是一匹黑马，猛一看还以为跑过来个影子呢。再加上张飞嗓门大，一边跑一边还“CNM”的大骂，是个正常人见了心里都得犯嘀咕。

两人交手没三个回合，明眼人就已经看出张飞远不是吕布的对手，哪里用得着诈败。张飞就是超常发挥，也不够吕布打的。这时一旁的关羽看得更是着急，暗骂“张飞你个猪，打不过还死撑着，还不早早把吕布给我引回来。”结果见张飞和吕布又打了几个回合，已经完全落于下风，于是心想：“今天我已经被吕布这鸟人给虐了，若是张飞也败给他，我们兄弟三个脸上实在不好看。”

念及于此，关羽提刀又冲入战团，救张飞于危难。张飞本来被吕布打得连投降的心都有了，忽然看到关羽前来助阵，压力顿时缓解了许多，于是提起精神配合关羽，一左一右的夹击吕布。当然两个人进攻的路数又各有不同，张飞是真会PK，真敢PK，所以进攻起来很有章法，而关羽是完全胡打，专挑吕布的空挡，吕布一旦把注意力集中在自己身上，他便转身逃跑。等吕布回去战张飞时，他再上前捣乱。

饶是如此，吕布以一敌二仍然稳占上风。抛开PK技巧比关羽、张飞两人加一起都高不说，吕布的装备实在太好，纵然有漏洞让二人砍上几刀刺上两矛，嘴里也还可以美滋滋的喊着：“不疼不疼，我就是不疼。”气得张飞怒目圆睁，却是拿吕布丝毫没有办法。

同样没有办法的还有刘备，这时联盟公会一边已经看得目瞪口呆。齐刷刷的把目光投向刘备，虽然嘴上不说，但意思却很分明：“你两个弟弟在上面让人给打成那个德性，你当哥哥的就不知道上去帮帮忙？”刘备左思右想，觉得不过去象征性的比划两下实在有点说不过去，再想到有关羽和张飞两人做保镖，自己应该不会被杀，当下便把心一横，提着两把宝剑大喝一声“二弟三弟，我来助战！”，也加入了战团。

但刘备忽略了一个问题，他本来想的是让张飞和关羽贴着吕布打，自己躲得远远的搞偷袭，但他忘了自己武器短的残酷现实。所以刘备一上去心中就叫起苦来，他要是拿着两把剑在战团之外跟猴似的耍剑，估计得被众人笑死，所以只好欺身来到吕布近前。

虽然刘备所谓的“进攻”起不到任何实质性的作用，但还是帮了关羽和张飞大忙。吕布想的是擒贼先擒王，所以把主要攻击目标锁定在刘备身上，以为这样关羽和张飞便无暇进攻。但实际上关羽和张飞根本不管刘备死活，一招一招的还是往吕布身上招呼。迫使吕布不得不分神喝血。

四人战了约莫半个小时，吕布身上的红瓶已经喝光，虽然集合眼下三人之力才勉强可以招架自己的进攻，但他清楚的知道这么耗下去不知要到哪年才算一站。吕布于是战着战着忽然大骂一声“孙子我记着你们，有种你们丫就别落了单！”说完转头就走。

关羽和刘备两人已经打得疲惫不堪，刚想说今天到此为止，却见张飞那边还没打过瘾，大叫着“孙子你丫有种别跑”就追了上去。身后联盟公会众人这时一看形势占优，也大喊着“杀啊”冲了过去。直把董卓的公会赶出了虎牢关。

当日，董卓旗下虽然依旧兵多将广，但王朝已经宣告破灭。联盟公会也在来之不易的胜利后各奔东西，从此，三国在线迎来了新的乱世。

四、男有赵子龙，女有美貂禅

李儒作为一介谋士，能说会道是他所具备的基本属性。这一基本属性，在他出谋划策，高谈阔论的时候可以说是一大特长。但是当他添油加醋、唾沫横飞的讲述华雄被关羽砍翻，吕布以一敌三落败——而且这一切都是因为董卓谋略上的白痴所致时，能说会道无疑就成了他的缺点。

他太能说了，能说到董卓、吕布和华雄三个人听着心里有气，但三人加一起又说不过他一个。以至于这段故事在董卓公会内外越传越广、在董卓的地盘范围内越传越广。一直传到了貂禅的耳朵里。

貂禅是在三国技术有限公司宣传游戏的时候请来COSPLAY的一个演员。貂禅当时性感暴露的衣服吸引了全场玩家的目光：她的小腿很细，细到是个男的就想用手去握一握；她的臀部很丰满，丰满到是个男人就想用手去摸一摸。

所以貂禅一下子成名了，三国在线为了让这个漂亮姑娘始终成为三国玩家目光中的焦点，特意给了她许多装备，让她留在三国在线里。就因为貂禅是美女，所以她作弊的一切一切，都被玩家们所忽略了。何况，貂禅作为一个游戏白痴、废物而言，不论给她怎样的装备她也不具备任何影响，破坏其他玩家正常游戏的能力。

貂禅听说吕布英勇战绩的时候，故事已经变成了这样：吕布是一个年轻英俊心地纯良的大好少年，他赶到虎牢关的时候关羽正在欺负华雄，吕布路见不平，见义勇为的斩了关羽，而后一个人冲进对手阵里以一挡百——即使身后自己公会的无数人只是看着而不帮忙，他也没有丝毫怨言。最后，吕布终于寡不敌众，巧妙的下线避开了一死。董卓公会众人像废物似的，一见没了吕布便溃不成军的散了。吕布实在是有勇有谋的典范。

貂禅于是像所有的无知少女一样，对吕布生出了爱意。但貂禅毕竟不是一个普通的无知少女——她是一个万人皆知的，美丽的无知少女。所以她要找吕布很容易。

吕布当然知道貂禅，所以在他和董卓商量下一步该如何重夺地盘的时候，貂禅的出现并没给他太大的意外。意外的反倒是貂禅，她万万没想到这一次见面不但立刻让吕布爱上了自己，也让董卓立刻爱上了自己。更麻烦的是，貂禅一时间不知道自己究竟该选择谁。诚然，吕布是她心中的白马王子，但董卓的王者之风也无法不让她心动。

男人靠征服世界征服女人，女人靠征服男人征服世界。貂禅没有通过吕布去征服世界的野心，所以她首先选择的是董卓。这是一段极不成功的恋爱，因为董卓既然有本事征服世界，说明他的本领在于了解男人而非了解女人。不了解女人的男人就不了解爱情。

爱情是一个朦胧的，模糊的东西。对女人来说爱情的魅力在于无知——在于

对男人的无知，在于对未来的无知。而董卓把爱情看得很透，他清楚的知道网恋的基本特征是见光死，所以他并不把这段感情放在心上。平心而论，董卓的看法或许不全面，但的确是正确的；董卓的错误在于，他不该把这个道理告诉给本来对爱情很无知的貂禅——让爱情对貂禅不再朦胧，不再模糊。

吕布对网恋的态度，进而说对爱情的态度就不是这样。吕布没费多大力气，几乎是坐享其成的就把貂禅等到了手里。吕布对网恋的态度更多的是意淫，他幻想着游戏里胯下一匹赤兔，现实里胯下一匹貂禅的生活，所以他在得到美人芳心以后，就把以前杀人的时间大多改投到了貂禅身上。即使还会再去清场，再去乱杀人，也一定会带上貂禅，有意表现出自己的勇猛给她看。

所以基本上除了董卓以外，人们那时都认为吕布是世界上最值得羡慕的人。董卓开始对吕布恨之入骨。虽然兄弟如手足，妻子如衣衫。可是没了手的人在街上不会被人嘲笑还能赢得同情，没了衣服上街的下场——怕是不言而喻了罢。何况，貂禅还曾经是董卓的女人。

这一切都让董卓想尽办法要除掉吕布，譬如董卓暗地里开始四处散播吕布是官方人员的消息，期望借官方之手让吕布从这个虚拟世界彻底消失；譬如董卓叫人以吕布的名义，挑战各公会的高手，希望借各公会高手之力让吕布在貂禅面前丢脸。

但这一切方法最终都没有起到如董卓所愿的效果，唯一的效果是，让吕布对董卓愤怒不已。吕布用了一个很简单的方法，就让驰骋三国在线的董卓从这个虚拟世界里彻底完蛋了。他直接找技术部的同事查出了董卓的密码，而后上线，把董卓的装备扔了一地，然后又把他的人物删了。

再上线的时候，吕布搂着貂禅对公会里所有的人说："从今天起，你们都要听我吕布的。"说完在没有任何人反对的情况下，一刀将李儒砍翻在地，补充说："有反对的，下场就像李儒。"

李儒叹息了一声，就此也离开了三国在线。其他许许多多董卓曾经的爱将虽然没有离去，但都已经暗下决心，不会帮吕布打天下。不过吕布对此无所谓，他和董卓根本不是同一类、或同一个档次的领导者。董卓的能耐是可以让 NB 人为己所用，树立同盟排除异己。吕布什么都不懂，吕布满脑子只有 PK，不管对方是谁，只要没挂着他的会标就一律要杀。他曾经被众人称赞的，每次战斗时的身先士足这唯一优点，实际上也不过是对杀人欲求不满的表现而已。

这样的举动让本就已经成为众矢之的的、曾经强大一时的董卓公会进一步沦落到了众叛亲离的地步。也让众人感觉到这样一个公会，莫说他公会就只有一个吕布，纵然有十个吕布，也不足为惧。

在如此的情况下，联盟想不破灭都难。第一个打破联盟的是袁绍。袁绍这人之所以能称霸一方，主要原因在于他不懂得发现、网罗人才。袁绍手下的人，绝大多数都是废物。很多人不理解为什么一窝废物也能强大的原因，其实这很简单：只有当所有人都是废物的时候，他们之间才没有争吵，才会都听袁绍的指挥，并且无法威胁到他的地位。

在袁绍错过的众多人才当中，首当其冲的就是赵云。赵云是个不论玩什么游戏，都要花大把钞票买顶级装备，而后只 PK 不练级的那种。

赵云出生在袁绍的地盘上，所以首先想的是从袁绍手里买些装备，但被他拒绝了。袁绍疑心很重，像颜良、文丑这等跟随多年的大将想从他手里买点好装备都很难，他成天都担心明儿个手下背叛了自己怎么办的无聊问题，更何况他还根本就不认识赵云。纵使袁绍肯卖，那也绝对是让赵云觉得扯淡的价格。

赵云后来认识了公孙瓒，自然是为了升级和 PK 的需要。在公孙瓒眼里赵云是个奇怪的人，作为一个纯粹的新人而言，赵云从公孙瓒手里每次买的药太少了，并且买得也太不频繁了。

公孙瓒问赵云："就买这点药，够你用么？如果没钱，我可以先舍给你一些，等你有钱了再还我。"

赵云很感动，后来他知道公孙瓒是个很大方的人，大方到可以连赵云这等大将都借给刘备去用。但赵云还是拒绝了公孙瓒的好意，他说："不必了。我买药是救济别人，我自己打怪和 PK 的时候，很少有人可以逼得我吃药。"

公孙瓒一听，立刻知道赵云可能在其他游戏里是个 PK 经验丰富的老手，于是又追问："如果碰到比你厉害许多的人呢？"

"一个优秀的 PK，只打肯定能赢的仗。并且在他真正 NB 起来以前，会装孙子是他的基本特征。"

公孙瓒哈哈大笑，于是便和赵云成了朋友。公孙瓒是个商人，在他眼里利益很重要，并且利益是联系感情的工具。所以他把自己压箱子底的一些装备都拿了出来，如数卖给了赵云。他没有想到，正是这个朋友和这笔买卖，在危难时刻让赵云救了自己一命。

事情的起因是袁绍硬说公孙瓒骗了文丑药钱——这是一个很失败的借口，也是袁绍唯一能想到的借口。他诏告天下说："要和公孙瓒用枪杆子谈是非"，继而大举起兵，带领手下众会员在磐河处排开阵势，欲与公孙瓒一决雌雄。

公孙瓒听说袁绍来犯，立刻勃然大怒起来，骂道："丫的袁绍买我的药不给钱就算了，竟还恶人先告状！"却是丝毫不提要奋起反攻的事。其实公孙瓒心里知道自己有几斤几两，就他那两把刷子别说远不是人家颜良、文丑的对手，就是比起袁绍本人来也是相去甚远。平时虽然依靠卖药结识了不少牛人，问题是认识不等于有交情，关键时刻没人敢来帮他。

袁绍那边当然也清楚的知道双方实力对比，所以什么两军叫阵一类的事统统也都免了，直接一句话："谁做了公孙瓒，抓图给我。一张图赏 50 万！"

重赏之下必有勇夫，文丑和颜良两人跟骑了赤兔马似的，只听见嗖、嗖两声风响，就直接扎进公孙瓒的公会众人当中。所谓强将手下无弱兵，反过来就是菜将手下无强兵，公孙瓒 PK 起来既然是废物，他手底下的人大多也是经商起家，杀起人来连公孙瓒都不如。

菜归菜，但谁都知道柿子要拣软的捏这个道理。比起文丑来，颜良的实力稍逊一筹，所以公孙瓒手底下的人一窝蜂的涌上去围攻颜良。公孙瓒自己则提枪单挑文丑。

结果两公会乱战之中只听文丑不时喊道："50 万！"、"又是 50 万！"、"谢谢公孙大爷，再来 50 万！"。公孙瓒那边就比较单调，来来回回已经被杀了十几次，嘴里就一句"我 Cao！"

就在这个时候，赵云从人群之中杀了出来。他白衣白马，年纪轻轻，虽然没有张飞那样的气势，但依然不怒自威。若不是他手里拿着一把狼牙枪，猛然一见铁定会被人当作是吕布的翻版。不但装束之威武和相貌之英俊像吕布的翻版，其 PK 技巧之高也是吕布的翻版。

赵云一路把狼牙枪耍得虎虎生风，以迅雷不及掩耳之势杀到文丑面前，抬手一

枪，直接戳向文丑的胸口。文丑根本就没把赵云放在眼里，脑袋里还想着怎么再杀公孙瓒几次呢，所以也不闪避，硬是挨了赵云一枪。这一下可好，饶是文丑当时把富裕的属性点都加到了生命上，还是被戳了个空血。

赵云是第一次和文丑这等成名已久的人物对战，一招得手也惊讶于狼牙枪的威力，不由得对公孙瓒又多了几分感激，于是对着文丑大喊一声："孙子你杀了公孙瓒几次，今天我就干你几次！"言罢提缰纵马，高举狼牙枪自上而下劈了下来。狼牙枪不是方天画戟，所以下劈的威力比吕布用起来小了好多，但这时文丑血才补回了不到一半，所以只听"啪"的一声，文丑就落到了马下。

那边颜良虽然与公孙瓒手下众人打得难解难分，却始终没落下风。他一见这边文丑两回合就被赵云挑翻，知道对方来了高手，于是也不敢恋战，要开大刀杀开一条血路，冲到赵云面前虚晃一刀，意图夺路而逃。赵云心里笑了一下，心想：你跟我玩这套！手里丝毫不含糊，举起枪来从侧面刺向颜良。

颜良的进攻本就是虚招，他本以为赵云应该躲闪一下，结果发现赵云根本不理会自己，而且已经躲不开赵云的进攻了。好在他身经百战，经验丰富，于是猛按血瓶，一路往自己公会跑了过去。混战中的其他袁绍会员，一看己方两大主将都被杀败，也纷纷随颜良后撤。

赵云充分发扬宜将剩勇追穷寇的精神，一人一骑径直追入袁绍公会人马之中。宛如一个手持杀猪刀的屠夫，手起枪到之处，人头猪头应声落地，血溅八方。杀得袁绍公会众将心惊胆颤，更杀得袁绍公会中的美女芳心难耐！

经此一役，赵云的威名传遍了三国在线，至死未尝一败！

五、曹操敢负天下人，关羽用计退张辽

曹操是个聪明人。聪明人都知道如何快速的在人群中树立威望，让其他人崇拜、仰慕自己，进而将这些人为己所用。在这一点上，曹操和董卓都是典范。

曹操的公会刚建立不久，网罗到的会员已经近百人。原因是那时外挂刚刚开始流行，数不清的老玩家无比怀念手动操作的友情岁月。曹操本就是策划并领头打虎牢关的重要角色之一，此刻更提出了"还三国在线一片净土"的口号，振臂一呼，当时就有数不清的仁人志士加盟其中——尽管这些仁人志士自己也用外挂。

当袁绍带着大队人马跟公孙瓒杀得你死我活的时候，曹操正和马腾打得难解难分。起因据马腾说是因为看不惯曹操的无耻，说曹操典型的得了便宜还卖乖：自己公会里的人挂机他不管，偏偏人家公会的一挂机，他便要"还三国在线一片净土"了。

马腾说得虽然有理有据，但无奈网络游戏根本不讲究有理有据，网络游戏讲究的是实力。曹操这时候手底下文有郭嘉、荀□，武有夏侯□、夏侯渊、许□、典韦、于禁，马腾这边虽然富甲一方，但手下却没半个大将。

所以双方初一交手，马腾就被杀了个片甲不留。很久之后，当马超和马岱两人投入马腾公会时，马腾已经准备不玩了。他将和曹操的交手引为平生最大的痛楚，他告诉马超说："那曹操卑鄙得很，卑鄙得很！说好了单挑，一个打一个，结果一群人上来围攻我，后头还有一帮人骂我。所谓宁与君子打一架，不与小人说句话，我实在不愿意和这样的小人在一个游戏里头存活。"

而其实，曹操那时候并不算是小人。曹操不去管自己人挂机，是因为他清楚的知道这是潮流，是趋势；而他命令手下人去砍别公会的挂机者，是因为他要在发展自己的同时削弱对手，这是任何一个有称霸三国在线野心的人都会选择的方式。至于说围攻马腾，那更不是曹操的意思——他那时候还没本事控制住才进自己公会的高手，这些高手都属于一听见 PK 就后脑勺都乐的主——而曹操连许多高手的名字都还没认全呢，怎么管？

曹操最大的理想是让天底下所有作弊之人——譬如董卓、吕布等都死掉，这样世界才能清净。而他自己，在当时是绝对不肯作弊的。

这么说的依据是：在曹操和马腾交手的过程中，曾有一名叫司马徽的来找过他。司马徽问曹操："你想不想制霸全国？"

曹操不知道这人如此问话的用意，便本能的伪装自己说："不想。我只想为那些不挂机的玩家讨回一个公道。"

"那么，如果我能帮助你制霸全国，你愿意不愿意呢？"

"你有什么能耐帮我？"

"我可以告诉你，吕布就要趁你和马腾交战的空档来偷袭了。如果我的所言非虚，那么你应该能猜到我的身份，我到时会再来问你的。"说完，司马徽就消失了。

曹操被说得呆在原地半天，自言自语道："故弄玄虚，故弄玄虚啊！区区一个吕布何足挂齿，我手底下这些人哪一个也不比吕布差！"话虽如此，但此刻曹操自己也发现，自己的心很虚。结果，司马徽的话很快就应验了，这让曹操很费解，他实在难以理解整件事情的始末。

其实曹操和马腾交战的时候，吕布正忙着在小沛城与貂蝉铸造爱的小窝。貂蝉本来就认识三国官方的人，游戏里的东西她要什么有什么，根本轮不到吕布给她。再者，就是吕布想给也不敢给，他不敢让貂蝉知道自己是官方的人，尤其不敢让貂蝉知道自己在官方只是个小小的 GM。

虽然貂蝉也听说过一些传闻，但吕布充分发扬了拒不承认的硬朗作风，两人在一起的日子，就像歌里唱的，起先是分分钟都妙不可言，谁都以为热情它永不会减，但是当激情退却之后，貂蝉有那么一点点倦了。

貂蝉想看到的，是一个血染疆场的，英姿飒爽的英雄形象。而吕布误以为只要是女人就会喜欢浪漫，就会讨厌杀戮，所以特意放弃了自己挑遍天下高手的梦想。所以，这种每天拉着女孩的手，砍挂机小号的举动实在是与貂蝉的理想相差太远。

在一个浪漫却寂寞的夜晚，貂蝉对吕布说："老公，你去打些厉害的人给我看，好不好？"

貂蝉的要求并不过分，但吕布却不知该如何回答。原因是吕布不知道谁厉害，更确切的说，在他眼里，根本就没有厉害的人。于是他反问貂蝉："你觉得谁厉害？"

"我也不知道，我爱上你是因为听说了你以一敌三，和刘备、关羽、张飞 PK 的事。要不你再约他们三个打一架，我想见识见识。"貂蝉这一席话点醒了吕布，也触怒了吕布手下的一众会员。

张辽就是被触怒的人之一。张辽原本只是董卓手底下的一个普通 PK，属于负责清场，让自己会员杀怪那种职位的小卒。吕布单挑华雄时，像张辽这样的角色估计来一百个都不够打。但今非昔比，随着外挂的普及，张辽现在不但等级上去了，装备凑齐了，PK 技术也进步了，所以备受吕布重用。

对于三英战吕布一事，张辽是这样认为的：如果不是关羽、张飞和刘备三个菜鸟在两军阵前被吕布打得落花流水，吕布绝对不会像现在这样威名赫赫。所以他劝

吕布说："其实你应该谢谢他们，他们都是你的恩人。"吕布当然不听，于是张辽破口大骂吕布是忘恩负义之辈，自称与吕布这等鼠辈为友简直是自己的耻辱，说完还大有离吕布而去的架势。

吕布面对这样的情景只说了一句话，不但立刻止住了张辽的骂声，还让张辽对刘备产生了杀戮的愿望。吕布说："你若是杀了刘备，我也弄匹赤兔马给你！"张辽感恩戴德，热泪盈眶的对吕布说："你真是天下明君，古往今来的第一会长！"而后欣然领命。

徐州离小沛不远，吕布打到的时候，刘备正在挂机，关羽正在泡妞。听闻被袭一事后，关羽吓得扔下姑娘就直接去找张飞。那姑娘没好气的站在原地骂道："出息！说句话就脸红不算，没聊几句还给羞跑了，也算个男人？Cao！"

关羽找到张飞的时候，张飞正坐在地上苦苦思索PK技巧，丈八蛇矛戳在一旁。他一见关羽到了，立刻抓起丈八蛇矛，问道："哥哥，来得这么急？不是大哥又让你找我借丈八蛇矛吧？"

关羽没心思跟张飞扯淡，说："不好了，不好了，吕布和张辽各领一众人马来夹击我们了。"

张飞听完心下一惊，完全没了主意。关羽继续说："贤弟，我知道你是一PK狂，能在三国在线扬名立万是你一生的梦想。你的机会来了，一会我去打张辽，你去打吕布，你可要好好把握这个机会！待你杀败了吕布，明天说书的把这故事四处一讲，不用等我们公会强大起来，马上就会有无数漂亮姑娘对你投怀送抱的！"

张飞听得痴了，连连点头，一下巴的胡子恨不能都戳进脖子里去。于是也不多问，辨明方向后就提着丈八蛇矛朝吕布杀去。关羽见支张飞去打吕布的奸计得逞，心里开心不已。暗料张辽乃一个名不见经传的小人物，见了自己该岂有不跑的道理？估计根本不用打。

但事实无情的抽了关羽一个大嘴巴，他和张辽一照面，就按事先背好的台词说道："在下便是斩了华雄的——哎呀……"原来张辽家门都懒得自报，更别提听关羽说什么了，上来就是一枪，亏得关羽一开始就做好了逃跑的准备，这一枪才刺了空。

关羽调转马头一路败出了半个屏幕，结果发现张辽根本没有追过来。张辽其实早知道关羽斩华雄的事，本来以为自己未必是关羽的对手，所以才特意不守规矩搞偷袭，初一交手，立马发现关羽名不符实，其实就一2B而已。这时张辽见关羽一路败退，猜都猜得到他要使拖刀之计，所以也不追赶，只是哈哈大笑。

关羽一口气跑至城下，看了看愣在战场中间的会员，自己也觉得有点不好意思，于是又催马来到张辽面前，问道："来人可是张辽张文远？"

张辽一笑，答说："不错，正是。"

"那啥，咱们以前是认识的呀，你练小号时候，我还从刘备那里偷过一双草鞋给你呢！"张辽被说得莫名其妙，心想我投靠董卓时你还不知道哪跟哪儿呢，怎么还轮得到你帮我？关羽也不理会他信与不信，继续说："我素闻张将军侠肝义胆，怎么会跟了吕布这么个反复无常的小人？"

"人为财死，鸟为食亡。吕布答应送我赤兔马，我干嘛不帮他？"

"要我说天底下最蠢之人就是你了！"关羽哈哈大笑，笑得张辽浑身发麻才解释说："吕布能为了一个貂蝉跟董卓闹翻，他说送赤兔马给你你就信了？你丫傻吧？"

张辽本是聪明人，先前被吕布诱之以利，头脑一时发晕，这时听关羽提点，也觉得这话在理，于是问关羽说："那你觉得我该怎么做呢？"

关羽来到张辽身前，在众目睽睽之下，两个人宛如一对情侣般的窃窃私语了半天。而后关羽手举大刀哗的劈了张辽一下，张辽吃痛，对会员说："哎呀！关将军果然武功盖世，我张辽一介菜鸟岂是他的敌手？跟我撤！"说罢带着公会众人败回小沛，一路上，满脑子还纳闷着"关羽何时送过我草鞋"这一复杂问题。

张辽走后，关羽也是一身冷汗，他强作镇定说："区区张辽不足为惧，略施小计就可以退敌，我关羽真神人也！"而后也不顾众人的呕吐，命令说："众人随我去助张飞！"

张飞这时已经被吕布打得惨不忍睹。惨不忍睹并不是指张飞被吕布杀了三十多次，而是张飞被吕布杀的时候，貂蝉这个大美女一直站在旁边叫好。张飞每被吕布砍翻一次，貂蝉就手舞足蹈半天。若是换了关羽，见打不过吕布肯定也就不打了，但张飞不行，张飞觉得就是因为打不过，所以才有意思。加上貂蝉在旁边给吕布喝彩的行为让他恼羞成怒，更加的化悲痛为力量，于是竟被杀上瘾了。

不过张飞的被杀上瘾只限于对手是吕布，因为吕布把他打得没脾气。一个人被打得没脾气了，那么心里就只剩下对对手的钦佩。关羽来了以后，张飞觉得还能向上次一样，跟吕布多战几个回合，好歹能在貂蝉面前挽回几分颜面。可关羽的做法极大的让张飞失望了。

关羽是高喊着"张飞别慌，我来助你"一路飞奔到吕布近前的，但就在那一刻，他的世界仿佛停止了。关羽看到了貂蝉，他脑子里的一切思路，在顷刻间完成了从"用什么招能把吕布杀败"到"貂蝉到底有多漂亮，怎么才能跟这么个漂亮姑娘认识一下"的完美转换。

但貂蝉根本没有注意到关羽。在貂蝉眼里，关羽就是一个道具、一具尸体、一个再来七、八个凑一起也要被吕布按死的废物。关羽听到了貂蝉的声音，她说："老公，杀了关羽！"随后关羽看着自己慢慢的倒下，看着貂蝉欢呼雀跃，他的心凉了。

第二天刘备上线的时候，惊讶的发现自己莫名其妙的跑到了小沛，一时间还以为自己没有睡醒，便问关羽说："我记得咱们好象在徐州啊，怎么跑这里来了？"

关羽指了指张飞："都是他的责任！"

刘备看了看委屈得差点哭出来的张飞，觉得一定另有隐情，便问张飞："三弟，到底怎么回事？"

张飞望了望关羽，又望了望刘备，不知该从何说起。关羽抢着说："昨天吕布和张辽各领一支人马来取徐州，我与三弟分工，他战吕布，我战张辽。我退了张辽，而三弟却被吕布杀败，让他夺了徐州。"

刘备转头看向张飞，张飞觉得关羽似乎哪里说得不对，但又不知道该怎样反驳，因为他说的毕竟也是事实，只得点头。刘备无奈的叹了口气，说："也罢。"

六、查作弊吕布被封，表真身水镜显形

张辽很苦恼。他是诈败给关羽之后一路败回小沛的，当听闻吕布夺了徐州，又连忙赶去汇合。结果刚到徐州，就听说关羽和张飞趁机取了小沛。

吕布一见张辽，就得意洋洋起来："张辽，我分兵两路的计策不错吧？"

"咳咳……"张辽这时完全没心思去回忆方才的战斗，对他来说，刚才的战斗也不值得去回味。"吕布，那个，我的赤兔马呢？"

吕布这才想起事先的承诺。凭良心说，吕布虽然忘恩负义，但这并不等于说他说话如同放屁。吕布其实很想兑现他的承诺，但问题是对一个GM而言，他所掌

握的权限根本就弄不出赤兔马。若真论作弊的本事，他可能还比不上某个研究游戏BUG的玩家。

所以吕布略一迟疑后说："我是说让你帮我取了徐州才送你赤兔马的。你战关羽不敌，又丢了小沛，还有什么脸找我要赤兔马？"一番话把责任全推到了张辽身上，倒也合情合理。

张辽心想："你个无耻之徒出尔反尔，幸亏我听了关羽的话。"脸上却满是愧疚之意，连连点头说道："是是，多亏你吕布无敌。"说完就辞别了吕布，去找貂禅了。

却说关羽当时告诉张辽，要得赤兔马很简单："只要想办法让吕布出兵打曹操，然后想办法当内鬼把吕布坑了就成！如此一来，你张辽就成了助曹操扩张地盘的重要功臣，才有可能实现赤兔马从吕布手里转到曹操手里，最终转到你手里的宏伟大计。"

关羽的原话里本没提到过貂禅，但张辽决定自己改良此计。因为跟过吕布的人都知道他这人听妻妾言而不从将士计，张辽找貂禅的目的，正是想借貂禅之口，让吕布去打曹操。

事实证明张辽是正确的，貂禅乃一介女流之辈，比吕布好哄、好骗得多。张辽本来准备了一肚子的台词，诸如"吕布就是仗着马快、作弊，要不就是一废物"云云，结果见了貂禅之后，一句"刘备手底下点得出名的高手就两人，还没曹操手下高手数量的零头多呢"就让貂禅立刻不服气了。

她也不管打断别人说话是不是礼貌，立刻由天使变为恶魔，咆哮道："我老公才不管曹操手底下有多少高手，他手执方天画戟，乘跨赤兔宝马，走南闯北到哪儿不是吃香的喝辣的？"说完把张辽一人扔在原地，跑去数落吕布的不是去了。

吕布本来还想跟貂禅炫耀一下自己的智勇双全，结果被她劈头盖脸一顿怒骂，左一句"你空有一身好装备，连曹操都不敢惹，尽挑刘备这种软柿子捏，连自己会员都看不起你。"右一句"有本事去灭了曹操，让世人也知道我貂禅没嫁错人！"给说得晕头转向。吕布想解释说："人家曹操现在正跟马腾打呢。我趁机偷袭算不得英雄。"结果貂禅一听更不乐意了，说"人家马腾装备不如你都敢跟曹操打，你才不算英雄呢。"

要说女人从政跟女人喝酒真是一个道理，要么是一沾就醉，要么是千杯不倒。而貂禅这种胡搅蛮缠型的绝对属于前者，不但自己迷糊了，也把吕布给弄迷糊了。一时间吕布就觉得自己要是不跟曹操拼个你死我活，简直就是猪狗不如。当即便带领手底下的所有会员，杀奔曹操。

这时曹操已经从司马徽那里得知了消息，但对于吕布的到来，他却丝毫没有防备。原因是曹操生性多疑，他总觉得司马徽是马腾手底下哪个人的小号，为了让自己退兵才跑来胡说八道的。现在真相水落石出，司马徽所言不假，曹操心里也有些后悔。

不过后悔归后悔，曹操却是一点害怕的意思都没有。他总觉得，自己手底下这批人单挑虽不是吕布的对手，但所谓双拳难敌四手，把他们加一起，来个十几、二十几英战吕布，也并非没有胜算。主意既然已定，曹操便留了于禁断后，自己带领其他会员一同迎战吕布。

两边公会各自码好了阵势，曹操跟前以许褚、典韦为首的武将齐齐站了六、七个。另一边就比较简单，吕布还是一个人傲然立于当中，貂禅站在吕布的身后，如同花蕊一样被张辽等会员像花瓣似的包在中心观战。还没开打，她就已经喊"好"喊个不停，直喊得吕布气血上扬。

第一个提枪上来挑吕布的就是许褚，据说许褚之勇不逊色于张飞。当然据说跟实际情况有一定差距，许褚是被众人给推上战场的。临行前尽管曹操一个劲的安慰他说："其实吕布没什么的，你就当他是一个BOSS嘛，你打不过了我再叫典韦他们上去帮你"，但许褚此刻还是明显感觉到双手在发抖，紧张无比。

其实按说，以许褚的实力，若能如张飞般的破口大骂着冲上前去，估计也能让吕布哆嗦一下。问题是先前三英战吕布时许褚在场，目睹了张飞骂了半天还是两下就被吕布给打得满场跑的事实。许褚从那时起就对吕布有了心理阴影，何况他的装备还不如张飞。

为了不至于重蹈覆辙，许褚还没奔到吕布近前，就开始耍起花枪来。他犹如一个街头卖艺的一般，一把花枪舞得上下分飞，把自己罩了个密不透风，生怕一个不小心被吕布抓了空子戳上一下。即使如此他还觉得不够保险，于是便采取了吕布每进一步他就退一步的策略。

吕布看得烦了，上前"咣"的一戟砸下来，许褚顿时就少了三分之二的血。许褚连忙后退几个大步，冲曹操喊道："你大爷！吕布是我一人能打的么？赶紧叫典韦上来帮我！"曹操被许褚骂得差点栽下马去，心想人家张飞被吕布打了，有怒气冲吕布撒，你许褚这算什么？整个一耗子抗枪窝里横。但交战正在紧要关头，他也没再多说什么，连忙吩咐典韦上前助战。

现在对战双方的比例是：许褚有不亚于张飞之力，但因为忌惮吕布，所以实力没能全部发挥。典韦实力远在关羽之上，理论上他与实力打折的许褚配合，威力也远大于刘、关、张的组合。但实际上两人配合的效果反倒还不如让许褚一人打吕布呢。

原因是典韦这人比较傻，并且不是张飞那种憨厚老实的傻，而是真傻，缺心眼少智慧的那种傻。所以典韦打一上场就让所有看客、乃至于吕布都莫名其妙起来，谁也没看明白他到底是哪头的。

譬如说典韦觉得要正面跟吕布挑才算好汉，但是许褚正和吕布打得难解难分呢。正常人这时候的思路肯定是绕到吕布背后偷袭，但典韦不干，典韦就得轮起手里的两把大叉子先帮着吕布把许褚轰到一边去，然后自己再从正面和吕布打。

曹操一看这样不行，一声令下又催夏侯口、夏侯渊兄弟外带李典、乐进四人上去助战。这四个人装备等级和PK技巧不如许褚、典韦，平时也都是欺软怕硬之辈。本来他们一个个的正担心曹操会挑着让谁先去送死，一听可以四个人一起上，亢奋之情顿时溢于言表，什么话也不说就冲了上去。

于是顷刻间形成了吕布以一挡六的局面。要换了平时，吕布一定不敌，虎牢关上吕布一打三就已经有些力不从心了。但今天的情况又有所不同，不同之处有二：其一是虎牢关上吕布以一打三身后站的是董卓，董卓是个男的也就算了，但他还很胖很丑，丝毫激发不起吕布的斗志。现如今站在吕布身后的可是绝色美女貂禅，吕布的感觉就像吃了兴奋剂似的，用"红牛"的广告词来说，那根本就是"两罐挡不住"；其二是虎牢关时吕布带的红瓶不多，被刘、关、张三人磨了半天最后是弹尽粮绝才败下阵的。而现在吕布明知道要在貂禅面前耍威风，所以一早就把身上地方都腾出来，带满了药，赤兔马还替他背了不少。所以六将虽然砍中吕布数招，依然是久攻不下——何况曹操手下六将中还有典韦这么个不安定因素在内。

就在这个瞬间，曹操只感觉一道流星从天际划过，他开窍了。曹操终于琢磨明白，什么挂机练级、什么提高PK技巧、什么组建强大公会，这些统统都是扯淡。只

有作弊，只有想办法通过与官方勾结牟取一般玩家想都不敢想，听都没听过的变态装备，才能问鼎天下。

很久之后，赵云又让曹操明白了更多道理，譬如在没有条件作弊的情况下，花钱买装备也是牛逼的出路之一等等。不过现在曹操还不知道另一边袁绍已经逐步吞并了公孙瓒的公会，更不知道世界上还有赵云这么一号人物。

曹操现在脑子里只有两件事：第一、赶紧找刘备，一方面想跟刘备合作联手对抗吕布，另一方面也借刘备的背景跟官方扯上关系；第二、曹操想到了司马徽，司马徽究竟是谁？司马徽既然说可以帮助自己制霸全国，他的方法又是什么？

如果说此外曹操还想到什么事的话，那就是赶快收兵。今天对吕布一战，曹操输得心服口服！于是在貂禅的大腿飞舞之间，曹操公会众人垂头丧气的撤退了。

曹操想到的两个人，司马徽和刘备现在正坐在一起。刘备自从丢了徐州，就一直在琢磨着怎么报仇血恨。当他听说吕布和曹操开战的消息时，他觉得自己的机会来了，于是连忙召集关羽、张飞，一起赶往许都。在路上，司马徽将三人拦了下来。

“刘皇叔可是要去投靠曹操？”司马徽似乎对刘备乃至对整个三国在线的一切事情都了如指掌。

和曹操一样，出于本能的自我保护，刘备没有回答司马徽的问题，他按住了上去就要砍司马徽的张飞，反问道：“你是谁？”

司马徽笑了笑，说：“我曾经告诉曹操吕布会去打他，他不信，结果落得大败。我也提醒过你吕布会来打你，可你当时正在挂机，没有看到我的话。”

刘备大惊，又问：“你怎么会什么都知道？”

司马徽这时用密语对刘备说：“废话！吕布那个2B，泡了貂禅就不知道北了。貂禅让他打谁他就打谁不说，还满公司乱嚷嚷，我又不是聋子，当然什么都知道。”

刘备马上意识到眼前这人是三国在线技术有限公司的员工，并且听口气一定职位不低，于是说：“那，您是来帮我们的？”

司马徽说：“不，我是来让你帮我。我就是三国在线的新任产品经理罗贯中，我想开除吕布那小子很久了，他天天上班迟到不说，还老胡说八道。就仗着客服主管罩他，每次受个批评再扣点工资就完了。如果你肯听我的话，帮我除掉吕布，我可以向你推荐两人，保证以后你在游戏里可以傲视群雄。”

“什么人有这么大本事？”刘备完全没去想怎么除掉吕布的事，反正只要听司马徽安排就好了。倒是对司马徽提到的，可以帮自己打天下的人充满了好奇。

“卧龙凤雏，得一可安天下。”

“怎么去找？”刘备又问。

“时候还未到。”司马徽向刘备招了招手，“来，我们先去找曹操罢。估计他现在正郁闷呢。”

曹操何止是郁闷，曹操带领公会众人守城守得都快哭出来了。吕布带着张辽众将，打了足足一个晚上才退去。司马徽和刘备到来的时候，曹操正在公会里来回踱步，郭嘉等谋士立在一旁，平日出谋划策时他们一个比一个能说，眼下面对吕布，却都一筹莫展。

曹操看也不看刘备，直接来到司马徽面前，不无悔恨之意的问：“司马哥，有什么方法可以制住吕布么？”在他眼里，郭嘉之流专靠偷奸耍滑混日子的主儿都拿吕布没招，刘备的意见当然可以完全忽略。但曹操显然没料到关羽在徐州一战为求保命，急中生智的计策这时发挥了效果。司马徽指了指关羽：“吕布的事，怕是关老爷已经帮你搞定了。”

果然，当天吕布下线之后，张辽就找到貂禅，用激将法跟貂禅说：“其实我估计吕布根本不喜欢你，他要是喜欢你，还不把赤兔马和方天画戟给你玩？”貂禅不知是计，反驳说：“吕布连帐号密码都告诉我了，我想拿什么就拿什么，是我自己不稀罕罢了。”说完怕张辽不信，又亲自上了吕布的号，把方天画戟和赤兔马拿给张辽看。

张辽接过方天画戟和赤兔马，立刻投奔曹操。曹操立刻命令郭嘉等谋士撰写文章，在各论坛揭露吕布身为官方人员以公谋私，通过作弊手段欺负玩家的邪恶本质。刘备更是亲自带了关羽、张飞以及其他会员，血洗了吕布的公会。

枉吕布在三国在线无敌一场，最后落得身败名裂的下场，游戏帐号被封不说，还被三国技术有限公司开除，从此消失在了那个充满杀戮的战乱年代。

七、袁绍兴师讨曹操，关羽用计斩颜良

吕布离开之后，貂蝉做了曹操老婆。这一方面让关羽感叹网络游戏里爱情的不牢靠，另一方面也让关羽抱着能每天看到貂蝉的目的，帮着曹操把刘备留了下来。

司马徽和曹操两人坐而论道的时候，关羽正拉着张辽在城外聊天。本来聊天这种事是属于在练级时为了不至于乏味，提神醒脑的交流形式，其作用约等于咖啡。但是当外挂普及之后，没人再手动练级，想找个人聊天就费劲了，就奢侈了。

你就只能赶巧碰上朋友在线，聚到一起，挑个没人的地方把所有想说的话跟连珠炮一样一次说清——于是也就难怪为什么那么多人喜欢骂人，不少时候，这样的聊天在频率上其实和大便没有区别。

虽然张辽没有骂人，但他仍然给了关羽一种排泄的感觉。这段日子张辽非常苦恼，按照关羽的计划，破了吕布之后他就应该可以邀功获得赤兔马，但不知为何曹操竟没给他。而让张辽郁闷的是，曹操此前本来也没给过他任何承诺，他又没少受到礼遇，所以还怪不得曹操。

司马徽和曹操的聊天内容就完全不是这样，他们的主要讨论话题集中在作弊问题上。曹操问司马徽的真实身份，他不答，只说：“如果你花得起钱，游戏里要什么装备我都有路子弄来。”

曹操又问：“我如何才能称霸一方？”

司马徽说：“吕布已经没了，你现在最大的敌人是袁绍。”

“那孙坚、刘表、刘彰呢？”

司马徽说：“自然有人会利用你跟袁绍打的这段时间去铲平他们，即使没有，他们自己也会打起来。”

曹操沉默了。虽然司马徽嘴上没说，但傻子都猜得出来司马徽一定是官方的人，何况曹操还不是傻子。自然而然的，曹操联想到了“有人”是谁。他认为这人是刘备，因为刘备的身份早已一传十、十传百，成为了全三国在线皆知的秘密，司马徽肯为财而帮曹操，那么就一定肯为关系而帮刘备。

曹操的猜测没有错，只是猜得早了一点。这时候司马徽虽然向刘备推荐了卧龙和凤雏，但是这两人是谁，如何去找却是丝毫没有提及。不过这也是曹操的本事，未卜先知嘛。所以在曹操和刘备的一顿酒局上，他试探性的问刘备知不知道现在还有谁有能力作弊。

以刘备和三国技术有限公司的关系，他不可能不知道曹操这话的目的。意思就是说：你刘备既然知道现在整个三国在线就咱哥俩能作弊，那么要么我们携手打天

下，要么就得反目成仇。刘备当时错误的估计了形式，他以为既然都是依靠司马徽来作弊，那么谅曹操不敢动自己。

所以刘备没把话挑明，只是假装不知道。这样一来，待他日羽翼丰满，大可跟曹操反目成仇而不至于落个背信弃义的罪名，反正当初也没答应过曹操什么。而刘备的错误在于，曹操既然挑明了问他这话，就说明曹操已经抱定了决心，如果不能联手，那么不如趁刘备还嫩的时候欺负欺负他，反正将来刘备即便强大了起来，也欺负不着自己，白拣的便宜干嘛不拣？

于是当晚，曹操下令手下众将开始追杀刘备、关羽和张飞。三人当时都挂机正准备睡觉，忽然外挂上的屠杀警报闪个不停，不得已，三人赶忙上线逃跑。张飞一路护着刘备，在许褚、于禁等人的夹攻之下，一路复活了无数次，终于杀开一条血路逃离了许都，不知去向。

而关羽就比较惨，虎牢关上斩华雄让曹操以为他很威猛，破吕布一事又让曹操以为他很有智谋。所以特意派了典韦带队，张辽、夏侯兄弟以及李典等会员围着关羽一人打，基本上可以说是把关羽理解成吕布级别的人物了。问题是关羽没有吕布的本事，尽管传出去以寡敌众，虽败犹荣，但也经不起这么一大票 PK 高手的轮番蹂躏。

才被杀了十几次，关羽就求饶了。关羽的求饶是没有经过任何思想斗争的，一想到投靠了曹操之后可以每天见到貂禅，什么廉耻气节就全都不顾及了——虽然关羽本来也没有什么廉耻气节可言，但也不难从中看出爱情的伟大。

关羽的投降对曹操来说是个意外，意外的惊喜。而在随后袁绍派颜良来攻的时候，关羽更为曹操带来了意外的胜利。

袁绍之所以会打曹操，和刘备有密不可分的关系。刘备和张飞逃出许都之后，一路上打着打着两人就走散了。刘备给关羽和张飞发过许多条密语，但都没收到回复。张飞不回复是因为他从一开始就和刘备、关羽的上线时间不大一样。关羽不回复是根本懒得搭理他。

无奈之下，刘备投奔了袁绍。袁绍与刘备早就相识，所以待之以礼。刘备被曹操害得这么惨，当然要报复一下。他于是把司马徽如何要卖装备给曹操、又如何建议曹操灭掉袁绍等事添油加醋的转述了一遍，唯独没提司马徽向自己也推荐了名士，以及司马徽是谁等关键问题，只说猜那司马徽就是以前给董卓提供装备的人。

袁绍这时候刚刚灭了公孙瓒，心气正高。虽然真说起来灭公孙瓒也不是因为袁绍厉害，颜良、文丑两人加一块都还不够赵云一个打呢。袁绍之所以赢得了胜利是因为赵云在公孙瓒手底下呆不下去了，换了谁，每天一说出去 PK 就反反复复打两人，腻不腻都不说，到最后赵云都不好意思动手了。

再加上公孙瓒毕竟是商人起家，搞公会纯粹为了娱乐，一看这么旷日持久的战斗打下去，积攒的那点银子还不够发给会员的药钱呢，最后自己懒得打了才解散的公会。但是不管什么原因，赢了就是赢了。所以平生少见胜绩的袁绍这时简直不可一世，哪儿容得曹操要来太岁头上动土？

刘备于是又火上浇油，说："袁哥不是我说你，我都替你不能忍了！这么着，要不你借俩大将给我使使，我保证帮你灭了曹操，你坐享其成就得。"袁绍一听，立马拍板，"行，就这么办！"然后把颜良叫来，让他随刘备去战曹操，一路之上要唯刘备之命是从。

两个人于是领着一个分会的会员不急不恼的来到白马。那边曹操却早已经得到消息，领了许褚、夏侯兄弟等人前往应战，又派张辽去叫关羽。

关羽这时正看着貂蝉痴痴的发呆。貂蝉做了曹操的老婆之后，依然是用对付吕布和董卓那一套来对付曹操，成天撒娇发嗲，闹着让曹操打这个打那个。但曹操明显比董卓和吕布有一套得多，且不说曹操在游戏里找了多少个老婆，光凭他吃着碗里看着锅里的本事——貂蝉都在身边了，还惦记着人家孙策和周瑜两人的老婆大小乔这一点，就知道其泡妞功夫的厉害。

不过男人和女人的共同特点就是贱，曹操对貂蝉不好，反倒让貂蝉更爱他。貌美不可方物的貂禅最后竟然跟曹操一干老婆争风吃醋起来，最后曹操实在不堪忍受，听了郭嘉的计策，假意骗貂蝉说要替她挂机练级，骗了账号密码，结果除非曹操什么时候想貂蝉了，否则根本就不让她上线。

张辽跟关羽说："关爷，袁绍手下的颜良来白马打咱们了。会长叫你去呢。"

"关我屁事。"

"别啊，您现在身在曹营，怎么着也得出把力不是？"

"你还不了解我？你去找颜良战他二十几个回合，要是你都打不过，我去能干嘛？"

"关爷您别开我玩笑了，认识您之前我始终觉得武力压服一切，枪杆子里出政权。自打认识您之后，我才知道了劳心者制人的道理，才明白了科技是第一生产力！要杀颜良非您不可！"

幸亏关羽的肤色是红的，所以张辽抬举了他半天看上去还跟没任何反应一样。但其实关羽心里已经美得没有边了，他提起刀来冲张辽说："备马！"于是两人来到白马阵前。

这时候曹操手底下宋宪、魏续两个会员已经被颜良连着砍回去了五次，吓得站在公会众人最后不敢言语。其他人本来还觉得是这哥俩太菜，还跃跃欲试，结果看颜良每次出手都是一招制敌，也都不敢贸然上去丢人。一时间两个公会无数人僵持在原地，看着颜良一人在中间跟跑马似的跑来跑去。

要说颜良其实没那么厉害，但所谓久病成医。那段日子颜良每天上线第一件事就是买药，然后跑出去被赵云杀着玩。前前后后和文丑一道被赵云杀死都不下千次了，别说他本来就是袁绍公会里一 PK 头子，就是个白痴这会也给杀成老鸟了。

颜良跟曹操手底下会员交手的时候，基本上都把对手想象成了赵云，一招打过去还琢磨着后面数十招、上百招应该怎么打才能取胜呢。结果两边公会看到的情景就是曹操手下的会员都飞回复活点了，颜良自己还在自顾耍大刀。而其实颜良心里也犯琢磨：不能够啊，他怎么就死了呢？

曹操一见关羽来了，立刻就像见到了观世音菩萨一样，冲过去说："关羽，你看见那个颜良没有？简直勇不可挡！"

关羽问曹操："他听过我关云长的威名没有？"

曹操一时间不知道关羽这么问什么意思，估计可能是关羽这人比较心高气傲，于是激他说："颜良一介武夫，怕是没听过你的威名。"关羽点点头，提刀就冲颜良冲了过去，心里想的其实是：没听说过就好，这样我还能用拖刀计的绝招！

关羽才冲到一半，忽然曹操公会里斜着窜出一人把他给拦住说："关羽别急，颜良勇武不可硬拼，唯有智取。"

关羽定睛瞧了这人半天硬是不认识，此人自我介绍说："我叫徐晃，虎牢关一役我站你身后。你可记得当时你跟张飞说的那计？"

关羽虽然还是没想起来徐晃是谁，不过倒是记起了当时说要杀吕布的计策。于是两人心照不宣，关羽就势躲进了一边的树林里，徐晃拿着两把大斧冲向颜良。

颜良这时一套刀法还没耍完，眼见徐晃杀到面前，也不问他姓名，就只当他是赵云。当下不由分说，提起手中大刀便横着向徐晃拦腰砍去。徐晃这时候抱定了主意是要引颜良来追，知道若是直接逃跑，对方肯定接着站原地耍刀，于是也不招架，逃开几步就破口大骂起来。

左一句："颜良你就是一2B，疯子似的站这里耍刀，你也不看看谁搭理你？"右一句："我怎么跟NM生了你这么个杂种。"由此而起，上至颜良十八代祖宗里所有的女性，下至颜良还没有的闺女孙女都骂了一路，中间还连带颜良上学时候的所有女老师、女同学以及他的女朋友，总之只要是女的，就全有性关系发生。

颜良本来是具有"PK用手不动口"这一基本素质的，但是颜良作为一个21世纪的新新人类，骂娘骂奶奶乃至骂祖宗都可以忍受，骂媳妇就完全不行。所以，他从追着徐晃打发展到了跟他对骂。

徐晃一看颜良还了嘴，知道时机已经成熟。于是故意挨了一刀，转头败退回去。颜良催马就追，一路进入关羽的埋伏。只见徐晃跑着跑着忽然勒马回头，举双斧招架了颜良一刀，张口骂道："你丫就是一菜鸟，这么半天都打不死我。"颜良大怒，也不再进攻，原地打字说："孙子你丫手都还不上还敢骂我是菜鸟？"字还没打完，众人只见关羽由颜良身后赶上，手起刀落，"扑哧"一声斩他于马下。

颜良复活回来的时候，只见白马密密麻麻的堆满了曹操公会的会员，袁绍公会溃不成军。

八、会古城兄弟聚义，隆中对诸葛出山

白马的胜利，让关羽在曹操公会里的威望扶摇直上。威望高的好处在于：可以欺软，碰上个怂主只要一提自己名字，对方就跑了；而坏处在于：还得怕硬，因为名气大了，所以是个人就要找你单挑。

但对于关羽而言，他的实力在曹操公会里被众人看得分明，谁都知道他名不符实——所以只能怕硬，没法欺软。基本上除了张辽和徐晃之外，谁都不把他放在眼里。尤其是夏侯□和蔡阳哥俩，有事没事就喜欢过去杀关羽两次，然后挖苦说："咦？这不是斩颜良的关羽么……"

久而久之，后来就逐渐发展到关羽已经成为曹操公会里不可或缺的人物——逢公会打仗之前，每人必须得逮住关羽砍上几刀，以树立信心，否则打起公会战来没有气势。关羽对此一直采取高姿态，总说："大家都这么熟了，杀两次玩玩我不介意的。"

直到曹操彻底打退了袁绍之后，庆功宴上貂蝉的出现才让关羽心生了去意。当时曹操公会上百名会员聚集在一起，摆成一个大大的"王"字抓图留念。曹操破天荒的让貂蝉上线来热闹热闹，貂蝉久没上线，一见这么多人，当时就有点人来风。她两只美眸扫了一圈，就认识关羽和张辽，并且觉得关羽特好欺负。

于是，在"王"字摆好以后，貂蝉对曹操说："老公，你这王字摆得不好看，多了一点。"

曹操不解，问："多了哪一点？"

貂蝉指指关羽，说："就多了关羽这一点。"

众人皆赞貂蝉风趣，于是把关羽轰得远远的，不许他站在屏幕之内。关羽感到了前所未有的耻辱，他密曹操说："你们玩吧，我挂机去了。"

曹操听出关羽不高兴了，心想这关羽连日来在自己公会里鞍前马后，也挺辛苦的，但这时候正跟大伙抓图呢，也没心思去劝关羽。思来想去，曹操最后跟关羽说："来，赤兔马借你骑骑。"而后就把这匹曾经在吕布胯下驰名三国在线的第一神驹借给了关羽。

关羽骑上赤兔马，问曹操："这马比普通马快多少？"

"快一倍。"

关羽"嗯"了一声，催马离开了曹操。待曹操等人抓完图以后想找关羽要马时，才知道关羽已经快跑到袁绍的大本营去了。曹操叹了口气，说："我曹操现在要什么有什么，好好的跟着我，好处何止这一匹破马？"他嘴上这么说，心里也确实不在乎，他遗憾的是自己竟看走了眼，早该想到关羽既然能背叛义兄，也就不会跟自己太久。

曹操不知道的是：关羽离开的真正原因是被貂蝉伤了自尊。关羽和貂蝉一样贱，所以关羽深深的爱着貂蝉，但关羽和貂蝉不一样的是：他无法容忍自己心爱的女人当着那么多本就瞧不起自己的男人挖苦他。

赤兔马快，的确名不虚传。起先关羽没有催马狂奔，一路走走停停，遇到挂机的、聊天的人，过去就一刀砍翻以泄心中怒气。被杀的人还勉强能看到个影儿，到后来关羽纵马飞驰，无数被杀的人就只能看到一个红绿相间的大方块了。

这一奔，就一路奔到了古城之外。因为有个人竟然硬扛了关羽一刀没死，关羽诧异的停了下来。

"你就是传说中战吕布、退张辽，一刀斩颜良的关羽？"这个人叫周仓，以前曾是张角手下的会员，自从张角不玩了以后，就一直靠PK抢钱为生。

"是。"关羽虽然不知道周仓的来历，但是既然对方认识自己，心里也不由得骄傲了一下。

"你不是在刘备的公会么？怎么去曹操那里了。"

关羽想起了刘备，又想起了张飞，叹气道："我和大哥、三弟失散了有日子了。"

"哦，刘备我不知道，不过张飞就在那边不远的古城。我一直想找个能交到朋友的公会，如果关哥你不嫌弃，带我一起去找张飞吧，我想加入刘备。"

关羽觉得找刘备和张飞可能也是条出路，而眼下身在袁绍的地盘，多带着个周仓也能有垫背的主儿。于是便应允下来。一路之上，周仓的嘴巴就没停过："关哥，你怎么打赢的吕布？我听说吕布一人干曹操手底下十多个人呢！"；"关哥，华雄和颜良谁厉害？你怎么发明的回马枪？"；"关哥，以后我要是让人杀了，你帮我报仇么？"……

关羽那些所谓的传说，其实都不过是靠运气好或者手段卑鄙而已，周仓听闻的传说相比事实又夸张了不知道多少倍，弄得关羽一路上不胜其烦，只是闭口不答。周仓却只当关羽城府极深，更加钦佩，于是也不管关羽，只顾着自言自语。一直到他们在古城外碰到了张飞，周仓才把嘴给闭上。

张飞这时候正和刘备、赵云三人在一起，不时跑出一个人来冲到三人面前，挥舞着手中的大刀一通比划，然后看赵云或者张飞轮流上去，一下，那人回了复活点，过一会又会再跑回来。那个不停往返在复活点和三人面前的人，正是颜良。

刘备自从白马一战打输了之后，因为有传言说斩颜良的是关羽，所以被袁绍踢出了公会。袁绍虽然没有进一步找刘备算帐的意思，但是颜良不干了。从颜良打不过赵云还要每天被虐这一点就能看出，颜良属于那种在不停挑战强者的过程中发觉乐趣的PK，他没找到关羽，所以每天就四处追着刘备以解气。

这一杀，就把刘备从邺郡追到了古城，正好遇到张飞。张飞二话不说就跟颜良单挑，两个人一打就打了将近一礼拜，

互有胜负。直到赵云出现。

赵云在此前见过刘备一次，那是在孔融公会跟曹操打仗的时候。刘备和公孙瓒都跑来帮忙，因此结识了。离开公孙瓒之后，赵云一直以四处清场为乐，这天路过古城，找了半天没见着一个人，心里还嘀咕着是哪孙子把自己的人抢着给杀了时，正巧见着了和颜良厮杀在一起的张飞和刘备。

对于PK来说，别人抢他的人杀相当于一个正练级的人被别人抢了怪，愤怒是同样的。何况抢自己人杀的还是颜良！何况颜良还杀自己的朋友！于是赵云冲过去"噗"的一枪，就把颜良给放倒了。要换了别人一见着赵云，可能就不打了，也好让赵云跟刘备续旧，但颜良一见着赵云立刻乐开了花，冲出来又打。赵云杀了他两次觉得烦了，于是开始指点张飞杀颜良。

张飞之前本来就一直在研究如何PK，这时候又得赵云指点，水准立刻呈几何倍数上涨。才练了半个多小时，就已经达到可以一回合摁死颜良的地步。

颜良又死回去一次之后，三个人同时看到了关羽和周仓，并且同时冒出了相同的想法："孙子，你丫今天死定了。"当然，关羽对此完全不知情，所以张飞一马当先冲到关羽面前的时候，关羽还乐呵呵的打招呼说："弟弟，我想死你了！"然后就看见丈八蛇矛在眼前一晃，直接回了复活点，周仓在一边硬是没看明白关羽怎么死的。

关羽死了以后从城里复活，正好碰上也刚刚复活出来的颜良，关羽本来还想打个招呼，结果就看颜良不由分说过来就砍。好在关羽马快，一溜烟跑出城去。于是一个怪异的场面出现了，只见赵云和张飞两人随着颜良一起追关羽，但又死活追不上。

关羽手忙脚乱，一边跑一边回头解释："你们别急啊，听我解释。"张飞说："行啊，哥哥，骗我的刀又骗曹操的马，你也算是三国在线第一大骗子了。"说完张飞忽然发现颜良也在一边，于是回手一矛，先把颜良砍了回去，继续追杀关羽。

刘备这时在一边说道："先别打了，让他说！"

张飞和赵云于是停手，回到刘备身边，关羽也跟了过来，说："前段时间我出差了，号借给我一个朋友玩的，入曹操公会的事我不知道，赤兔马怎么来的我也不知道。今天这不一上线就立刻来找你们了么。这个解释很合理吧？"

刘备点点头，心想这就难怪为什么先前密关羽他总不回了。于是关羽将周仓叫来介绍给刘备等人，几人失散了近一个月后，终于又重新聚到了一起。当天刘备、关羽两个人开始商量日后的发展，周仓没来，因为他挂机去了；赵云也没来，他说"随便，爱怎么发展怎么发展，有人杀时叫我一声就行"；张飞来了，但张飞什么也不懂，跟没来没什么区别。

刘备和关羽两人讨论了大半夜，最后得出的结果是，去请卧龙先生出山。

司马徽所说的"卧龙、凤雏得一可安天下"指的是两个人，一个是三国在线技术有限公司的技术总监，游戏中名叫诸葛亮，字孔明，号卧龙先生——来历是此人每天上班以睡觉为乐；另一个是韩国三国在线技术有限公司的开发主程，在游戏里叫庞统，字士元，号凤雏——原因是韩国人相貌怪异，奇丑无比，并且不懂中文，在游戏里说得一口鸟语。

却说诸葛亮的特长在于用兵，他自己PK起来是个菜鸟。纵使给他个比吕布夸张一百倍的号，游戏里随便来个夏侯□级别的二流PK就能把他捏了。但如果说两公会对垒，情况就不一样了。诸葛亮那时会远远躲在战场之后，一边打开数据库，把己方公会人的攻防都调高数倍，若还不能胜，就再把对方公会众人的攻防都降低数倍。如果对方冒出个赵云一类的狠角色，那么就反复踢他下线，让其以为网速太卡，只得自己放弃，改天再玩。

庞统的特长在于政治和外交，他如果看到哪个公会太强了。那么他会立刻让游戏创意人员做一份策划，在下一个版本里面，直接把对方人数最多的职业给改废掉，或者把他们的极品武器给改废掉。甚者，立马做个活动让顶级装备是个怪就随便掉，以调整整个三国在线各公会间实力的均衡。

刘备是在电话里从司马徽——也就是罗贯中那里打听到以上这些内容的。所以刘备为了表明诚意，特意跑到三国技术有限公司去请诸葛亮吃饭。刘备一共去了三次。

第一次他想请诸葛亮吃顿卤煮火烧就得了。结果三国在线技术有限公司的前台把这消息一转达，诸葛亮马上就说不去，首先卤煮火烧请个GM人家都不去，堂堂技术总监自然丢不起那人；其次，诸葛亮不是北京人，吃不惯那东西。

第二次他想请诸葛亮吃烤鸭，可诸葛亮是南方人，不爱吃油腻。何况诸葛亮到北京也不是一天两天了，就说是尝尝北京特色，也早就尝过了。诸葛亮想吃点新鲜的，吃点体面的，吃点上档次的！

无奈之下刘备把诸葛亮请到了顺风——那地方一盘黄瓜条都要80多块钱。饶是诸葛亮没怎么下嘴，一顿饭还是吃了刘备5000多。

所谓拿人家手软，吃人家嘴软。那日之后，诸葛亮正式加入了刘备的公会。刘备问他："何以助我得天下？"诸葛亮笑答："唯作弊耳，什么方天画戟、丈八蛇矛、等级点数于我眼中不过一串数字罢了。有我诸葛亮在，包你扫荡三国，再无敌手！"

此后诸葛亮随刘备南征北战，果如其言，大军所到之处势如破竹。而曹操公会亦不甘寂寞，誓要奋发图强，雄霸四方。有道是天无二日、国无二主，这血雨腥风又怎能有崖？

九、夏侯□率部南下，诸葛亮妙计退敌

虽然曹操对关羽的离去并没有太多的计较，但曹操的手下却对此大为不满。不满的原因是：每个人都认为以自己的能力和功绩，曹操迟早会把赤兔马送给自己。虽然这个"迟早"不一定是多久，但总归还是有个盼头的。关羽骑走了赤兔马，就等于把他们的梦想判了无期徒刑。

在众多被判了无期徒刑的人当中，夏侯□是最为咬牙切齿的。虽然他自知比许褚、典韦等人不如，但光凭自己曾在许都把关羽打得求饶这一点，就无论如何也不能容忍"关羽骑赤兔"的事实。其他曹操手下也均是这般想法，于是七嘴八舌的劝曹操与刘备敌对。说刘备这厮如何不仁不义，如何卑鄙阴险，现在不把他打服了，迟早是块心病云云。曹操对众人的想法不置可否，这时他正跟袁绍打得不亦乐乎，实在无暇顾及一匹马的得失。

一直到袁绍被曹操彻底打垮，情况才出现了微妙的转变。袁绍早在和曹操开战以前，就已经因为成天欺负公孙瓒这等实力的小会而引起了众怒。他对自己手下的吝啬也早引起了颜良、文丑等人的极大不满。白马一役正式和曹操交战后，这一切先前埋藏的危机都爆发了出来。

原来像公孙瓒之流被打散了的小公会，一听闻曹操要灭袁绍，无不归顺；而颜良、文丑等人在失去了公孙瓒这个长期卖药的合作伙伴之后，在与曹操的交手过程中战斗资源极度匮乏起来，所谓猛虎架不住群狼，他们逐渐由一开始的所向披靡变

成了没法和曹操公会正面冲突。一想到袁绍的一毛不拔，心里便也开始琢磨起伺候这么个主子到底有没有前途的事了。

此时的袁绍无疑陷入了腹背受敌、内忧外患的悲惨境地。公会里的人不堪忍受PK时被曹操的人马蹂躏，挂机时还被众小会的人砍杀的痛苦，纷纷退会转投曹操。袁绍自己更是一度被杀下线，最后忍辱投降。

曹操当时踩在袁绍的尸体上，解气并嘲讽的问道："你不是很NB么？起来再打啊。"曹操身后众人也耀武扬威的跟着叫骂。

有的人似乎挺替袁绍的众叛亲离悲哀，却挖苦说："颜良呢？文丑呢？你不是手底下牛人挺多的么？"

有的人得了便宜卖乖，一看就是曾经没少被颜良、文丑虐杀过的，这时把仇恨都转到了袁绍头上，说："还以为你有多厉害呢，闹了半天也是废物一个，连我们十几个菜鸟都打不过。"

袁绍沉默良久，最后也不知是想嫁祸于人还是想为自己辩解，对曹操说："曹操，咱们哥俩认识也不是一天两天了。你说，以咱们俩的关系，我能派人去打你么？都是我一时糊涂，让刘备那孙子给说晕了。"当下他把刘备如何劝说自己打曹操的过程和盘托出。原本刘备说过的话，譬如说曹操作弊之类的，被他添油加醋的一番转述；原本刘备没说过的话，譬如说曹操奸诈、好色等又被他无中生有的捏造了一通。

最后袁绍很肯定的得出一个结论："刘备使关羽假意降你，他却假意降我，这完全是有预谋的要挑起我们之间的斗争。我袁绍败给你曹操，这是我技不如人，心服口服。但你曹操如果打赢了我就算完了的话，那么你曹操也不过如此——这么轻易就中了刘备的离间之计，枉为三国在线一代名宿。"

曹操把自己的所见——白马战役后关羽的离开，灭袁绍时却不见刘备等事实与袁绍所说的话一对应，发现竟然吻合。于是他当时的感觉就像一个人穷其一生买了套房子，却猛然发现那房子竟是厕所改的一样。虽然厕所的余味早就没了，但终归不大舒服。于是曹操决定对这房子上上下下进行一次大扫除：当晚他下令，凡见刘备公会的人，杀！

这一命令顿时让公会众人欣喜若狂。须知就算曹操不下这个命令，众人平日里有事没事也会去找关羽的麻烦。但之前他们杀归杀，终归还是觉得自己心虚。关羽骗的是曹操的马，曹操都没说如何，怎么就皇上不急太监急呢？在有了会长的命令之后就不一样了，虽然实质上还是乱打乱杀的勾当，但被冠以了名正言顺的理由，杀起关羽来就理直气壮了。并且，出了任何问题都有曹操负责，这是他的命令嘛。

夏侯□是执行曹操命令最认真的人之一，但他只杀关羽。虽然嘴上说的是"这不关刘备公会其他人的事"，但实际上是因为他不敢招惹张飞、赵云。这是一个正确而明智的选择，张飞被关羽骗了不是一次两次了，所以根本不帮关羽；至于赵云，赵云认为关羽确实理亏，自己惹了祸应该自己去承担。

好在关羽对夏侯□的追杀抱以无所谓的态度，虽然每次交手都吃亏，但毕竟有了赤兔马想死都难。到后来关羽实在懒得再理夏侯□，干脆终日躲在城里泡姑娘。夏侯□没想到关羽如此的没有骨气，但又拿他没办法。无奈之下，夏侯□只好回去向曹操请示，带人马来打刘备的城。

这个时候刘备公会所占的城是新野。新野和荆州四郡位于三国在线地图的中央，上面有曹操虎视眈眈，左边临近刘璋，右侧还有个偌大的孙坚公会。基本上，前段时间南方的稳定都靠孙坚的存在而维持，刘璋早对荆州垂涎三尺，碍于孙坚的强大才不敢轻举妄动。而刘备与孙坚在虎牢关时曾有一面之缘，就靠这一面之缘，也成功说动了孙坚不取荆州。

但就在曹操平定袁绍的这段时间里，孙坚因为个人原因不玩了，把自己的会长职位交接给了其兄弟孙权。孙权与刘备素不相识，这段时间以来，刘备始终忙于和孙权搞好关系，以期保住自己的立足之地。就在双方会长紧密联系的时候，夏侯□已经从曹操那里获得了批准，带着李典、乐进等人，加上不知名的菜鸟共百余人要来剿灭刘备。

刘备虽然不知道何以曹操打自己这么个小会都要出动如此庞大的人手，但他知道自己公会里满打满算不过十几个人而已。纵然有猛将如赵云、张飞在野外PK时能打一打，但到了城战里，以这等实力想守城是绝没可能的。

更让刘备郁闷的是，面临如此危机时刻，诸葛亮竟然一副全然无所谓的态度。刘备左等右等，等不到诸葛亮上线，最后只得又跑到三国在线技术有限公司，把情况跟诸葛亮介绍了一下，而后用不无责怪的口吻说："你让我拿的新野，现在惹来了曹操；你让我跟孙权搞好关系，可人家凭什么跟我搞好关系。你说的比唱的都好听，一到关键时刻又找不到你人。"

诸葛亮"嗯"、"嗯"了半天表示在听，而后不紧不慢的说："你怎么这么笨呢？曹操派人来打你，正是你联合孙权的大好时机。曹操真要是只想打你，派个二、三十人就能让你毫无还手之力。他如此兴师动众，无非就是想在剿灭你的同时，顺便占据荆州——把刘璋、孙权两公会隔开，而后一统三国在线。"

诸葛亮的话虽然有理，但刘备认为这根本不是他所想要的答案，便继续追问："你说的这些我都能想到。我现在只想知道，曹操的人打过来了，我该怎么守城？！"

诸葛亮摇了摇头，叹气说："你继续去和孙权谈同盟的事，就说曹操此次派夏侯□南下，打你刘备是小，以荆州为跳板，灭他孙权才是真。就算他不能出兵助你，起码也让他给你预备好容身之所。"说完看着一脸茫然的刘备，也知道让他做这等事实在是赶鸭子上架。不等刘备答话，便主动妥协说："算了，我看这事还是我来吧，新野的事你不必担心。只管吩咐赵云、张飞在新野城外杀人玩，安排关羽守城。你和其他人爱干嘛干嘛去，等我的命令就好。"刘备别无选择，只好依计行事。

其实曹操派夏侯□来打刘备是有的，但派这么多人来打刘备，又要利用荆州地利灭孙权和刘璋却绝不是他的想法。夏侯□之所以一出征就能带来这么多人，完全是因为曹操平定了袁绍之后，大家每天除了练级聊天之外无所事事，没架可打。这时候既然有人挑头惹事，跟刘备有仇没仇的自然都跑来凑一份子。

城战还没开始，新野城外夏侯□等百余人已经码开了阵势，就等着把刘备杀个落花流水。新野城大门紧闭，赵云、张飞两人一左一右，犹如两只石狮子般矗立着，一言不发。夏侯□催马来到城门下，向两个人说道："让关羽交出赤兔马，饶你们不死！不然打到你们散会为止。"赵云、张飞对视一眼，依旧不语。

夏侯□此举本是要壮一壮自己的气势，但遭到无视，顿时丢了大脸。却又不敢贸然上前送死，以免丢更大的脸，尴尬的站在原地沉默半晌，又喊道："关羽呢？！把赤兔马交出来！否则老子今天不拿下你们新野，我就删号不玩了！"

夏侯□一直把这句话重复了十几遍，才见到城头上，已经把所有装备放进仓库，光着身子的关羽露出一小脸来。虽然

此前在虎牢关和白马关羽已经经历了类似规模的大战，但始终都是在人多的一方，这是他生平第一次被这么多人追杀，自知难逃被杀下线的危险，但刘备和诸葛亮有令，他又不得不一个人守在城里。一方面以此为荣，一方面害怕被杀，另一方面心里还不停的破口大骂，觉得诸葛亮说不好就是曹操派来要玩死自己的卧底。

复杂的心情之下，他哆嗦了半天才回了一句："切，杀就杀吧，我还怕你不成么？"却因为紧张过度手指不听使唤，给打成了："切，傻就傻吧，我害怕你不成么？"引得夏侯□众人哈哈大笑，就连赵云和张飞两人也觉得实在丢人，差点临阵倒戈。

城战随后开始。只见赵云、张飞两骑双双催马，一路杀入夏侯□军中。两人这一举动让夏侯□一阵莫名其妙，他原想赵云、张飞两人守在门口是"一夫当关，万夫莫开"，却没想这两人对新野城的得失全然不顾。夏侯□担心城内有诈，犹豫片刻后吩咐乐进、李典等三十来人随自己入城，其他人分两批分别去追赵云和张飞。一则跟着自己的几人都是 PK 高手，不怕中了埋伏；再则将计就计，留下一众菜鸟困住赵云和张飞，以免他们又杀回来。

而实际上，夏侯□在入城后发现他简直太看得起对手了，整个新野城就只有光着身子的关羽一个人在守，刘备则完全没了踪影。城外的张飞、赵云在分别被几十个人围攻的情况下，都不敢硬战，各自且战且退。曹操公会众人觉得这么多兄弟加一起杀不死两个人是大大的耻辱，无不奋力追击。

新野城就这么没费吹灰之力的被夏侯□拿了下来，接着他带领众人唯一做的事就是忘乎所以的在城里追杀关羽。关羽虽然没有赵云、张飞那么能打，但一心逃跑下也玩起了老鼠戏猫的游戏，在三十来人的追杀下左闪右避，不时还挑衅道："奇了怪了，想死一次就这么难嘛？"

夏侯□没能如愿的把关羽杀得屁滚尿流，但毕竟目标是夺城而非杀人，随着城战结束时间的临近，局势的明朗让夏侯□等人还算欣慰。然而就在所有人都认为胜券在握的时候，在没有任何公告的情况下，服务器忽然停机了。

几分钟之后，当服务器重启完毕。夏侯□再次上线的时候，发现自己已经根据系统的设定，与所有原本在新野城内的人马都被送回了各自的记录点。大惊之下，他赶忙呼喊公会众人："所有追赵云和张飞的人，赶紧去新野守城！"但且不说众人这时还没全部上线，即使上线了，也早追赵云和张飞追出了几幅地图，哪里赶得回来？

等夏侯□赶回新野的时候，才发现刘备带着周仓等人已经将城拿下。城门外，一人轻摇手中羽扇，含笑对夏侯□说："城战已经结束了。夏侯□，您删号罢！"说话之人，正是诸葛亮。原来诸葛亮算好了城战将近结束的时间，在城战结束前的几分钟重启了服务器，并提前通知了刘备趁机拿城。

夏侯□恼羞成怒，当即就想冲上去跟诸葛亮拼命，却看见赵云和张飞两骑恰在这时赶了回来，进退两难之际，终于理智的留了一句"孙子，咱们走着瞧"，含恨离去。

十、赵云独挡百万兵，张飞大闹长板坡

新野一战的旗开得胜，让刘备公会众人除了关羽愤愤不已之外，其他人无不对诸葛亮充满了敬意。诸葛亮对刘备说："孙权那边同盟的事已经谈定。如果不出意外，曹操在把公会稳定好之后应该还会大举来犯。各位做好暂时投靠孙权的准备罢。"

赵云、张飞与夏侯□大军交手之后，杀人的瘾是过足了，但也清楚这还不是曹操的精锐之师。这一战便打得如此疲惫，如果曹操亲率公会前来，想守住新野完全是不可能的。关羽兀自充满鄙夷的说道："什么玩意，自己跑去孙权那里避难，留下我一人在城里被虐着玩。你要想投奔孙权就自己去，别拉着我们。还什么卧龙、凤雏得一可安天下，我看得一可失天下还差不多！"

诸葛亮瞥了关羽一眼，并不理会。继续宣布计划说："我想自己先去孙权那边，把刚建立好的同盟关系稳下来。待到曹操再打过来的时候，由赵云、张飞护着刘备逃跑。关羽继续守在新野城里吸引火力，作断后之用。等曹操拿下新野追杀你们时，我会带着孙权的人马前来接应。"

诸葛亮此计的安排可谓一举两得。本来实力悬殊到不用打就知道要败的一场仗，象征性的抵抗一方面是间接给孙权的一个表态："看到没有？我们一直在和曹操死磕。绝不是无缘无故的拉你下水。"；而另一方面，就是想要拉孙权下水，故意把曹操引来打孙权。

众人听完之后自然表示赞同。唯独关羽差点吐血，心想："怎么又是我？"他一边后悔刚才不该当面得罪诸葛亮，一边又把诸葛亮祖上的女性都骂了一遍。嘴上却急忙讨饶说："我觉得去孙权那里的事，应该由我来办。因为……因为……"因为了半天却没说出个所以然来。

诸葛亮心里明白，关羽想的是："因为我打不过他们，我可不想再被他们虐了。"话虽如此，嘴上还是给关羽留了情面，替他说道："因为你是刘备的义弟，你去孙权那里能表明诚意；又因为曹操对你有恩，你不便和他对垒，是吧？"诸葛亮这番话充分印证了鲁迅先生的理论："你要想让一个人给你当狗使唤，你就先要让他的待遇低于一条狗。"果然关羽这时对诸葛亮便充满了感激之情，点头不断。诸葛亮微微一笑，仿佛料到了一切，继续问关羽道："那么你认为，断后这事交给谁来完成比较合适呢？"

关羽一句"让你丫去被虐最合适"差点脱口而出，但毕竟刚承了诸葛亮的情，不好意思这么说。于是他先看了看刘备，觉得不合适；又看了看张飞，觉得挺合适，但一想到自己先是骗了张飞的刀，后又骗张飞去战吕布，所谓事不过三，如果再害张飞一次，恐怕他会和自己拼命；最后，关羽的目光落在了赵云身上，说道："赵云是我见过的人里，除了吕布之外最厉害的一个。我觉得断后这事非他莫属。"

关羽这一席话是典型的棉里藏针，赵云当然听了个分明，但嘴上又不便推辞什么，或者说，赵云巴不得有这样的杀人机会呢。他一边佩服诸葛亮的高明，把得罪人的事都留给别人；一边又暗骂关羽无耻。从容答道："放心吧，断后这事我来做。"

会议结束，众人散去之后，刘备拉住诸葛亮说："你这次挡住夏侯□的计策很好啊，为什么不再用一次？"诸葛亮骂道："要是连着两次都用这招守城，整个三国在线还有谁不知道我的身份？你丫说话能不能动点脑子？"刘备想想也是，"嗯"了一声表示赞同。

却说夏侯□兵败回到公会的时候，曹操公会以 10 倍的兵力败给刘备的事已经传遍了整个游戏。夏侯□自觉无颜面对曹操，立刻宣布自己要删号不玩了。曹操赶忙阻止，他向夏侯□问明了整个城战的来龙去脉，安慰说："胜败乃兵家常事，我们只出了三分之一的力，刘备已经狼狈不堪。下一次城战我亲自带队前往，非把刘备打散了不可。"然后不容夏侯□再说什

么，又骂道："就因为输了一次城战就删号，照你这么干，不出两月我公会不是没人了么？别犯傻了，乖乖跟着我一起称霸三国吧。"

曹操又向夏侯□询问了刘备公会里现在新增加的几个人，譬如赵云、诸葛亮的具体实力，在公会里的职位等等。当即通告全会会员，下次城战时务必准时上线，全员出动讨伐刘备。众人都明白，曹操嘴上虽然说的是要剿灭刘备，其实这一次行动更大的目的无疑是要拿下荆州。

三百余人的大军，在城战开始之前已经浩浩荡荡的来到荆州。曹操安排夏侯□、夏侯渊、李典、乐进四人每人带五十个会员去取荆州四郡。自己带许褚、典韦以及从袁绍手下挖来的张□等共计百余名会员来攻新野。意欲在城战一开始就能以迅雷不及掩耳之势夺城。

关羽此时已经前往孙权处。赵云、诸葛亮、张飞与刘备四人并肩站在城外。曹操远远见了，一面疑心关羽去了哪里，一边又担心诸葛亮故伎重施，于是说道："若这四人守城，则破城门者重赏，若这四人不守城，则许褚、典韦负责拿城，其他众人一律在城门外守侯，不可追击。"

众人得令，城战才一开始就直奔城门杀来。刘备眼见曹操手下会员密密麻麻的杀了过来，忙向赵云说了声："保重"便随诸葛亮与张飞去了，留他独自在城门口迎战曹兵。

双方交手不一会，曹操公会就炸了锅，诸如什么"我 Cao，这孙子是谁啊？太猛了吧！"之类的话语不绝于耳。原来曹操手下虽然人多势众，但城门狭小，每次能同时与赵云交手的不过三、两个人而已。赵云虽然比之吕布有所不及，但曹操手下也没有几个人凑到一起能有刘备、关羽加张飞三人的实力之和。所以总的来说，赵云尽管始终保持着以一敌三的强度，但基本上不出三、五招，三人中就得有一个人被换掉。

赵云战了大约有二十来人时，曹操等得有些不耐烦，问死回来的会员说："这么多人竟打不过赵云和张飞么？"几个人答道："不是，张飞、刘备和诸葛亮城战刚一开始便一起跑了。赵云自己一个人守在门口，利用地利跟我们在打。"曹操暗暗称奇，想这刘备怎么竟能挖到这样的人来。随后他立刻意识到赵云一个人再猛，也抵挡不了多久，去追杀刘备才是真的，于是传话由许褚、典韦、张辽三人冲门，张□带其他人去追杀刘备。

赵云这时已被车轮战消耗得有些累了，忽见曹操大部队弃城门而去，料是曹操派他们攻追刘备。心下正寻思是否要弃城，又见许褚、典韦、张辽三人扑面而来。四人甫一交手，赵云立刻知道面前三人均是一等一的高手，许褚、典韦等人心下也是一惊，想怎么又蹦出个吕布似的人来。没打几个回合，赵云就知道这么打下去自己撑不住，于是挑了三人里最弱的张辽猛揍，毫不理会许褚和典韦，意欲夺路而逃。张辽不敢硬战赵云，转身退开数步。赵云抓住机会让出了城门，一路向刘备撤退的方向奔去。许褚三人有夺城之令在身，也不追赶赵云，直接拿了新野。

却说诸葛亮的职业是军师，不能骑马，所以行进速度较慢，刘备和张飞受他所累，半晌三人才撤到长坂坡。好在曹操众人并不知道刘备的撤退方向，满地图的寻找浪费了许多时间，也没和刘备等人撞上。等他们到长坂坡附近的时候，反倒又遇上了赵云。

曹操手下众人得知新野城已经拿下，找不到刘备，想能杀杀赵云也好，于是又来围攻。赵云起先见对手人多，自己又无地利可守，心中也有些胆怯。他本想像新野之战一样且战且退杀开一条血路，没曾想到上前一交手，四枪便解决了四人。当下赵云信心倍增，完全忘记了要去找刘备的事，一把狼牙枪被他舞得泼风也似，全身上下皆被笼罩在刀光剑影之中。

比起守城门的时候，赵云这次要面对的是四面八方同时的进攻，无疑难度大了许多。但另一方面，许褚、典韦等高手又都不在，加上曹操手下众人因为要找刘备而十分分散，所以总的来说打起来反倒轻松一些。曹操手下会员没两把刷子的，几乎都是被他一枪一个放倒；稍有两把刷子的也只是扛两回合而已，并且通常第一回合的反应就是："我 Cao，我得跑。"，而第二个反应则为："我 Cao，没跑掉。"

顷刻之间，赵云已经连杀了十五、六人，满眼之中全是血光。曹操手下众人再不敢靠前，竟不约而同的围成一个大圆圈，把赵云困在当中。赵云杀意正浓，毫不理会，狼牙枪越耍越狠，竟连人名也不看了，是个东西他就点。可怜长坂坡那些从不参与公会恩怨的怪物们，也被赵云当作曹操的手下，跟砍柴似的一通乱打，人与怪物的尸体躺了一地。

打到半截，狼牙枪的耐久度没了，赵云也不慌张，把武器往包袱里一扔。曹操手下众人以为机会来了，急忙缩小包围圈，却见赵云催马过去随手两拳放倒一个，那人武器刚好被爆到地上，赵云上前拣起来就是一阵乱抡，又吓得众人赶忙扩大包围圈。然后双方同时一惊："咦？这次怎么没杀死人？"

却原来赵云杀的那人使的是把宝剑，赵云只顾着杀人没及细看，结果抡出来的圆半径小了三分之二，自然没打到人。众人看明白以后一阵狞笑，包围圈再度缩小。赵云自己也知道剑没法当枪使，但毕竟有胜于无，只好先凑合着用，等下再夺个称手的武器。

赵云念及于此，也就活该了拿枪的人倒霉。曹操手下凡是用枪的人顿时都成了赵云的活靶子，他们本想占占攻击范围的优势，谁知两边兵刃一碰，自己的长枪立刻就没了，跟着就飞回了记录点。赵云也不知所以，心下咄咄称奇。

待赵云腾出功夫细看手中武器时，才知道这竟是神器青□宝剑，非但可以使对手武器耐久降低，自己还永不磨损！不由得心下狂喜，越战越勇起来。再一眨眼功夫，又有四、五个用枪的人被放倒。

此时，曹操已经听闻赵云抢了自己借给会员用的青□宝剑，盛怒之下带其他人马赶到。百余人乌云遮日般的聚集了过来。赵云担心青□剑再被抢回去，于是不再恋战，冲开一条血路直奔长坂坡而去。曹操哪肯罢休，大喊一声"追！"便带头冲了过去。

此时张飞早就手持丈八蛇矛立在长坂桥上静候。他远远看见曹操公会众人犹如野狗扑骨一般杀来，赵云催马狂奔。当下便说："赵云且去，曹操我自挡之！"曹操公会众人亲见过张飞的厉害，不敢轻举妄动，在桥头停下来等会长命令。

曹操心想自己百来号人战赵云不下也就算了，被个张飞唬住，老脸还往哪儿放？正欲下令硬攻，忽然张飞身后尘土飞扬，只见关羽骑着赤兔马，带着孙权手下的大队人马赶到。赵云此时也补了大红，修好了武器，一手狼牙枪，一手青□剑的冲了回来。

刘备和诸葛亮两人远远躲在公会众人后面，不等曹操开口，抢先下令开杀。孙权、刘备两会人马势如破竹，直把曹操公会打得片甲不留。是役，曹阿瞒得荆州不败而败，刘皇叔失新野不胜而胜！

十一、庞统巧施连环计，孔明智算华容道

曹操虽然拿下了荆州四郡，但被刘备公会的人给气了个半死。这还不是最主要的，最主要的是曹操拿下荆州四郡意在分别剿灭孙权和刘璋。但按目前的形式来看，拿不下孙权姑且不说，刘备公会的卖身投靠，反倒使自己陷入了被两面夹击的窘境。

无奈之下，曹操又找到了司马徽。司马徽当然知道近日来游戏中发生的一切。听完曹操言语之后，他平静的指点道："我曾推荐给刘备两个人——卧龙、凤雏得一可安天下。现在刘备既得了卧龙诸葛亮，你也见识到了他的能耐。如果你想铲除刘备与孙权，就必须得找到凤雏庞统才行。"

曹操虽然不知道诸葛亮和庞统究竟何许人也，但毕竟也是从司马徽手里拿过好处的人。猜也猜得到诸葛亮在三国在线技术有限公司身居要职。庞统既然可以与他抗衡，也定是职务和他相当的人，能力自不用说。于是又问道："那我如何能找到庞统？"

司马徽笑答："庞统不像诸葛亮那样上线时间不固定。他成天在游戏里游手好闲，能不能找到他，完全看你们之间的缘分。"而后他怕曹操再问其他问题，抢先说道："言尽于此，你若是还需要什么好装备，尽管找我就好。其他的事，我不便过多参与。"司马徽走后，曹操屯兵于赤壁，却不急于与孙权开战，而是广布眼线，四处打探庞统的消息。

曹操这一举动直接导致孙权、刘备联盟炸了锅，两人均搞不懂曹操此举的目的。孙权提议联合刘璋夹击曹操，但一方面刘璋为人既没有野心，还十分胆小，除非有绝对把握打赢的仗，否则绝不出手；另一方面诸葛亮以不容分说的态度告诉刘备，以两家联盟之能力，足够打败曹操，要求刘备坚决不可以同意孙权的提议。刘备表示愿闻其详，诸葛亮却推委不答，只说时机未到。

孙权、刘备两人在这一提议上争执不休，这一耽误，就一直耽误到了曹操找到庞统，或者，更确切的说是庞统找到了曹操。庞统身为三国在线这款游戏的韩国开发人员，为了保证游戏的后期维护和继续开发，被三国在线技术有限公司聘请过来，是游戏研发部的总监。

庞统玩游戏的目的就是看看游戏中玩家们PK的平衡程度。因为所通的汉语实在有限，所以他既不想，也很难投身到玩家公会间的恩怨当中去。但近来看曹操的大批人马与诸葛亮扶持的刘备公会打得不可开交，心中难免也有些痒痒。

虽然司马徽曾让庞统去找刘备，但他看到诸葛亮已经去辅佐他了，自己也就没敢再去，以免过于显露锋芒。此番听说司马徽又把自己推荐给了曹操，于是便赶忙抓住公司的韩文翻译，指挥他操作人物与曹操进行交流。

曹操见庞统肯来帮助，差点喜极而泣。又知道对方身为三国在线技术有限公司的人，自己给他什么好处，人家都未必稀罕，恨不能当时就去给庞统送点钞票。一时间千言万语不知从何说起，就好象面前有个硕大的蛋糕，知其味美却不知该从何下口。

庞统当然知道曹操的想法，但他没有要钱的打算。而且，就算是曹操主动给，他也不会收。因为他清楚的知道自己因为语言障碍问题没法直接沟通，而官方人员找玩家变着方要钱的事，是决计不能让其他同事知道的。为了避免这种情况的发生，庞统赶忙让韩文翻译对曹操说："我是特地来助你铲除孙权、刘备联盟的。我对其他东西没有兴趣，你不用考虑给我什么，你只要肯按我说的做，就可以了。"曹操闻言更加感动，连说："大恩不言谢。愿洗耳恭听。"

于是庞统让韩文翻译告诉了曹操一个下载地址，说这是他最近制作的一个叫"连环计"的内挂软件，让曹操把这款软件发给心腹使用，那时，刘备、孙权联盟将不堪一击。介绍完后，庞统便下了线。曹操对庞统的话深信不疑，而事实也证明庞统的确所言不虚。

这款叫"连环计"的内挂软件，通过加速封包的传送速度，可以无限提高游戏中玩家的攻击速度。譬如原本一个玩家一秒钟可以完成一次攻击。那么在他使用了这个软件之后，每秒钟就可以完成十次、百次的攻击——连环计也正是因此而得名。庞统设计、介绍这款软件给曹操的目的远不止助他打赢孙权、刘备联盟这样简单。庞统料定曹操会把这款软件让所有的会员使用，而这软件则将越传越广。当使用者多到一定地步的时候，庞统就可以通过技术手段来实现软件的收费——其收入远比卖游戏里的装备要丰厚得多。

果然，曹操试验成功后对其赞不绝口。有了这软件之后，随便给哪个菜鸟去用，别说单挑一个赵云，就是打吕布也不在话下。但曹操毕竟也是常和厂商打交道的玩家，他并没有如庞统所预期的那样安排公会所有人都去下载这款软件。而是让几个重点培养的心腹，譬如典韦、夏侯口等人去用。还特意强调非紧要关头不能显山露水。除了让他们使用这内挂来帮自己打胜仗之外，倘若官方追查下来，也能有些替罪的羔羊。

几人下好连环计之后，曹操立刻安排他们去孙权的地盘大肆屠杀。曹操此举并不指望能剿灭孙权、刘备联盟，而是攻心战，意在让他们感到恐慌。

事实证明曹操的想法十分有效。孙权手下众人虽不及刘备公会里赵云、张飞那么勇猛。但也大都是有点PK手腕的人，结果一交手，几乎在一秒之内便被送回了记录点。再去，又是瞬间被扫荡干净。

联盟一下沸腾了起来。孙权既惊讶、又惶恐，还愤怒。他从会员口中知道，自己加刘备公会的实力，怕是已经远非曹操敌手。于是便迁怒于刘备身上，破口大骂道："我早说要联合刘璋一起抵抗曹操才行，都是你这SB误了我的事。我怎么会和你这种废物联手？"

刘备被骂得委屈，又无从辩驳，于是可怜兮兮的看着诸葛亮。诸葛亮依然满脸堆笑，胸有成竹的说："孙权、刘备，二位不必忧虑。这段时间，你们尽管让手下去受曹操的欺负。到时候我自有妙计应对。"

话音刚落，无数双惊讶的眼睛瞧了过来。刘备一向对诸葛亮言听计从，但其他人对他可是大有怀疑的。就连先前对诸葛亮敬佩有加的赵云、张飞也腹诽起来。孙权公会的人更是怒目而视，孙权自己则直接张嘴就骂："刘备SB，原来是因为身边还有你这么个SB军师。我看这联盟散了也罢！"这时，全场唯一赞同诸葛亮的，竟然是关羽。

关羽先前本就气恼诸葛亮安排自己在新野被曹操手下虐杀，后来好不容易想陷害赵云一次，殊不料反帮他得了青口宝剑。这次关羽是出于"自个儿受虐，别人也得受虐"的心理站出来的，他告诉大家：

"军师用兵一绝。在新野初战夏侯口，用我公会十人之力就挡住了曹操百人的进攻。后来在长坂坡又把曹操气得半死，更是料事如神。若非军师屡献奇计，恐怕我们早已被曹操打得体无完肤。我当时也很不满意军师派我去受虐的做法，但事后细想，才知道他每一个安排都有玄机。现在既然军师说有办法，就肯定有办法。各

位姑且听他一言，受两天虐又何妨？若为了一己之私，为了少死几次，坏了大事，这个责任该由谁来承担？”

关羽的威名对孙权众是如雷贯耳的，他的慷慨陈词又说得有理有据，众人一时无可反驳。孙权公会众本来就不了解关羽的为人，再加上刘备为诸葛亮担保，终于使他们相信、或者假装相信了诸葛亮一次。

时至决战的前一天，联盟方众人已经被虐了数日。曹操万事俱备，就等开战后一举歼灭孙权、刘备联盟。但就在此时，官方公告说近日来游戏中有玩家使用非法程序，严重破坏了游戏平衡性，影响了其他玩家的正常娱乐。目前官方已经通过技术手段封闭了该软件，并且掌握了足够的资料证明有哪些玩家曾使用了这个软件。这些玩家的行为已经违反了游戏规定，将作封号处理。

果然，大战一开始，曹操就发现典韦、颜良、文丑众将因被封号而上不了线。辛苦散发出去的连环计软件竟然也在关键时刻用不了了，莫说手底下众人因为突如其来的实力消减而士气低落，就连曹操自己也是连打仗的心思都没有了。

孙权、刘备联盟方面的情况则刚好相反。众人连日来因受虐积累的无数怨恨齐心的爆发了，他们恨不能将曹操碎尸万段。其气势之高涨，心情之愉悦，犹如小马脱缰，一交手便把曹操公会打得溃不成军。众人对诸葛亮的钦佩更是溢于言表。

诸葛亮则一方面指挥孙权公会对曹操大举追杀，另一方面暗派关羽、张飞、赵云和周仓四人分取荆州四郡。彻底把曹操赶回了老家不说，还使刘备拥有了战略要地。

然而就在大战告捷，众人欢呼雀跃的时候，诸葛亮却下线去忙另外一件事情了。三国在线技术有限公司的会议室里，司马徽、诸葛亮两人正在向总经理罗贯中反映韩方技术开发人员庞统，利用工作职权开发内挂，在玩家间散播，并企图以此牟利的罪行。

罗贯中于是找来庞统和韩文翻译进行对质。庞统哇啦哇啦的说了半天，想辩解说自己确实开发了破坏游戏平衡的软件，但绝对没有四处散播并企图以此牟利的想法。还反过来揭发司马徽及诸葛亮以官方人员的身份参与游戏，帮助玩家刘备作弊，以现金形式卖给曹操装备的丑事。

庞统满以为此番话足以证明自己的清白，让司马徽和诸葛亮得到应有的惩罚。然而三个因素的存在直接导致了庞统的失败：其一是庞统竟不知道刘备乃罗贯中的远房亲戚，司马徽和诸葛亮对他的帮助根本是罗贯中有意的安排；其二是曹操从头到尾对于诸葛亮的身份都只是猜测，没有真凭实据的情况下他不可能成为庞统的人证之一，也不具备资格参与到公司的内部斗争之中。至于司马徽，曹操可不想断了自己买装备的渠道；其三，也是最关键的一点，韩文翻译早就被司马徽和诸葛亮买通。庞统说了半天，他根本听也没听，直接按事先安排好的话告诉罗贯中说：“我庞统确实做了这些事情，今天事情暴露，我败走华容无话可说，完全听凭您的处置。”

会议的最终结果是：庞统被开除。司马徽和诸葛亮各自接管了原游戏开发部的员工，平均分配了原本属于庞统的工资。

第二天，司马徽又发了一条新闻在三国在线的官方网站上：已查出公司内部某员工利用职权贩卖游戏装备牟利，并采取重启服务器等手段协助玩家作弊……反正把他和诸葛亮所做的事都套到了庞统身上。最后宣布这名员工已被开除，而这种行为将被三国在线技术有限公司坚决杜绝，希望广大玩家予以监督云云。

十二、诸葛用计降刘璋，华雄黯然忆往昔

刘备拿下荆州四郡之后，第一次的强大起来，不由得心满意足，忘乎所以。正得意间，诸葛亮当头一盆冷水泼到他的头上：“荆州是战略要地，但却不是容身之所。如果久居荆州，且不说曹操在实力恢复后必然兴师报仇。这期间刘璋或者孙权找借口与我们开战也是必然的。”

诸葛亮这番话一点也不假。从新野之战时起，刘璋就已经意识到了危机的存在。赤壁一战的同时，他一直在不停的招兵买马，譬如继承了马腾公会的马超等人，为了抗拒曹操也都加入了他的公会。

究其原因，网络游戏里绝没有哪个公会愿意把自己的强大建立在同盟强大的基础上，所以同盟不过是利益或危机的趋势。没有利益或危机的情况下，各公会巧立名目同盟，无非是想扩充自己势力的手段罢了。所以，正如诸葛亮对刘璋的提防一样，赤壁之战后迅速强大的刘备，也早就被刘璋视为了眼中钉。

在两个公会相互敌视的情况下，谁都知道先下手为强，后下手遭殃，即所谓先吃饺子后喝汤的道理。最终，先下手的是刘备，这主要是由于刘璋碍于“有理走遍天下”，想自己从三国在线测试以来就是一方霸主，自恃会员众多的缘故。

可刘璋万没想到刘备这一打，就一路打到了成都。事情的过程并不复杂，诸葛亮让张飞、赵云及关羽分三路大军，向成都进发，自己陪着刘备缓缓跟进，黄忠、魏延、周仓等人则留守荆州。

按理，刘璋手下如颜严、张任等人也个个都是PK的好手，绝不至于让刘备打得这么顺利。但一方面刘璋公会久不参与战事，虽然装备精良，但PK能力毕竟有所下降——至少早就跟不上潮流；另一方面刘备公会众却天天在打仗并长期以寡敌众，此时跟刘璋手下相对公平的交手，当然倍感轻松。

在这一升一降间，形式自然毋须多说。具体表现就是关羽一路过关斩将只用一招——逢人便问：“识得你家关二爷否？”刘璋公会众当时就手脚发软；张飞的情况稍有不同，张飞的气势是属于吕布见了都犯怵的那种，刘璋公会众见后哪儿有不怕的道理；赵云的情况又有不同，他既懒得自报家门，也没有张飞那种气势，一把青口宝剑冲上去就砍，人家心痛装备，自然也不敢硬扛。从荆州到成都，除了张任和颜严稍微拖延了些时间之外，简直就是所向披靡。

刘璋急得如坐针毡，破口大骂手下尽是废物。然而在三路人马到达成都之前，却被同一个人给拦了下来，这人正是马超。马超是一个职业玩家，先前是打竞技游戏比赛的。虽然他玩游戏的时间不多，但他挂了足有三十几个号养马超这一个号，属于物质极大丰富的那一种。马腾在告别三国在线时给马超讲述了被曹操欺负的事，并把公会托付给了他，他自知无暇管理公会，于是干脆带人投到了刘璋会里。

第一个遇到马超的是关羽，关羽马快。关羽乍见马超，不由惊了半晌，差点以为赵云投靠了刘璋呢。原来马超和赵云选用的人物形象相同。当然关羽绝不认为选了赵云形象的人就代表他拥有了赵云的实力，说不准是赵云的Fans也未可知呢。所以他依旧气势如虹的重复着那句一路上都在说的话：“识得你家关二爷否？”说完犹豫了一下，又补了句“赵云是我铁哥们！”

马超听完愣了一下，随即哈哈大笑，

提枪上来就打，两人于是催马斗作一团。那马超虽然装备不及赵云，但PK技巧却是丝毫不在话下。饶是关羽装备比马超高了几个档次，还是被打得晕头转向，几个回合下来竟还不上手，一时间只觉得冷汗直流，甚至动了"以后见了类似造型的人物要不要直接逃跑"的念头。再战了两回合，关羽催马后撤，大喊一声"停！"

马超把枪一横，立在原地，莫名其妙的看着关羽。关羽说："不识得你家关二爷没什么，上来就打便是你不对了。今天爷爷我心情好，暂且放你一马，改天再要你的好看。"说完又一催赤兔马，不等马超说话便一路狂奔出众人的视野，直把马超弄得莫名其妙。

却说张飞虽没有赤兔马，但一路也没碰上什么名将，没多久也赶到了成都之外。关羽一见到他，立刻扑上去问："赵云呢？赵云什么时候能到？！"张飞被问得一愣，没明白关羽找赵云干嘛。关羽跟发了疯似的说："我刚碰上一牛人，非赵云不能胜他！"关羽说这话，原是觉得已经害了张飞两次，却才害过赵云一次，所以想再害赵云一次，但传到张飞耳朵里就立刻变了一个意思。

张飞属于那种自吕布而下就没怕过谁的人，虽然赵云曾经指点过他PK的技巧，但他绝不认为自己比赵云差。"非赵云不能胜"这句话无疑像一根钢针插进张飞心里，让他痛苦不堪，在耻辱的刺激下，张飞拎着丈八蛇矛来到成都郊外，非要找这个"非赵云不能胜"的"牛人"一战不可。

说来也巧，马超被关羽一句话说得愣在原地，惊讶于关羽马快是一个方面，另一方面他也没弄明白打到一半提前跑到底是算赢还是算输——大多数时候，他的思维模式还停留在竞技游戏里。这时，马超看见黑衣黑脸黑胡子，胯下一匹黑马的黑人张飞跑了过来。

张飞一路见人都是对方望风而逃，已经成了习惯，这时马超对他毫无反应，让他不禁纳闷自己是不是欠点气势。于是他大喊了一声："在下张飞张翼德！"心想："这回你该怕了吧？"谁知那马超非但没怕，反倒充满自信的哈哈大笑起来。原来马超平日本就上线不多，对所谓什么高手、牛人本就了解有限，加上刚才关羽的行为让他坚定的认为：但凡上来自报家门的多是菜鸟。

马超于是也不答话，催马上来战张飞。张飞眼见马超提枪刺来，不慌不忙的拨马退开，又保持着刚才的距离。马超心想怎么又是一跟关羽似的角色，但看张飞的马并不快，当下又是一枪。张飞再一次退开，既不打算还手，也没打算逃跑。反复了没两回合马超就怒了，问道："打又不打退又不退，你干嘛呢？"

张飞这人实诚，从来出去跟人打架都要先自报家门，礼让一番之后才开打。见这马超不报家门也就罢了，长得斯斯文文的竟然下手如此毒辣，现在竟还问起自己来。所以其实张飞比马超更怒，他说："你、你还没报家门呢！"马超听完想想也是，打竞技游戏时还得说声："GG"呢，于是赶忙要客气一下，却不料自己刚要打字，张飞就"啊！"的一声就冲了过来，一把丈八蛇矛直指自己胸口。

饶是马超反应迅速，还是硬生生的被戳了一下。然而张飞却没乘胜追击，反倒站在原地嘿嘿一笑，说："刚才你偷袭我两次没打到，现在我偷袭一次得手，扯平了，再来打！"张飞这本是实话实说，马超却觉得受了莫大的侮辱，只道张飞鸡贼。当下再不理会张飞说什么，一把长枪舞开，枪头仿佛具有了灵性，上下纷飞，只看得张飞眼花缭乱，不经意间已然身中数枪。张飞怒气更盛，也耍起丈八蛇矛还击。那蛇矛顿时犹如一条毒蛇，招招攻向马超要害。

两人这一战足打了有几个小时，中途谁要是没了红瓶什么的，便各自回去拿，拿完再战。直打到赵云，甚至诸葛亮都到了还没算完。两人周围已经站了好几层看热闹的人，纷纷惊叹："这世间竟有如此热爱PK的玩家！"

刘备这时也到了，见张飞苦战马超不下，赶忙吩咐赵云上前应战。赵云闲庭信步般来到阵前，拔出青口宝剑直取马超。手起剑落之处，只听"铛"的一声，这一剑竟被张飞的丈八蛇矛挡开。丈八蛇矛同样是神器，竟不被青钢宝剑所伤，马超也趁机退开数步。

赵云还没来得及表达他的不解，就听张飞说道："马超，今天我们人多，便不欺负你了，改天再战。"赵云还想再打马超，却见马超也答道："果然是条好汉，你我来日再战。"说完两人各自退去，赵云一人呆在原地不明所以。原来，张飞和马超两人早都骑虎难下，所以心里是同一个念头："MD，怎么就没人说给个台阶下？！"赵云无形中帮了他们的大忙。

双方公会各回本营之后，刘备等人聚到一起，开始商量攻克成都的方法。赵云的意思是自己过去做了马超，刘璋必降；张飞没什么想法，但他坚决反对赵云去战马超，怕赵云赢了马超自己的脸没地方搁；关羽则建议大伙围攻马超，这一想法得到张飞的大力支持，或者说，只要不让赵云单挑马超，什么建议他都赞同；赵云则很反对这个方法，他PK从来只会以少打多，以众凌寡是不干的。

众人说法不一，刘备没了主意。如今川地各城已经尽归囊中，唯成都拿不下，正可谓如芒在背。刘备十分想把马超拉到会里，不想众人与他发生太多冲突。诸葛亮寻思良久，问刘备道："你可知道董卓是怎么被除掉的么？"

董卓被吕布利用权限删号而离开三国在线的事，在场众人只有刘备一人知晓。

刘备于是大喜，诸葛亮此举不费一兵一足可得成都，并且还不必与马超发生冲突。他连忙让众人退去，与诸葛亮单独商议。谁知恰在此时，刘璋亲自找到刘备，说要投降。原来，张飞与马超一场恶战让刘璋触目惊心，而其他人的节节败退也早就使他的心理防线濒临崩溃。现在刘备手下众多高手汇聚一堂，刘璋十分清楚再打下去的结果只会是颜面尽失，念及于此，干脆率领马超及其他一些部下归降。不愿归降者如张任等，自动退会，流落四方。

至此，刘备终于在三国在线里打出了一片属于自己的领土，与曹操公会、孙权公会基本上三分天下，谁也不能把谁怎么样。同期存活的诸如孟获、突厥、山越等小公会则各自在三方势力的保护下得以生存。三国在线历经战乱，终于迎来了第一个和平的岁月。

刘备、关羽、张飞、赵云、曹操等名字，终于成了三国在线新一代的偶像人物。在三国在线的每一个角落，都有数不清的新、老玩家在谈论着他们的传奇事迹。

据说，其中有一个关于他们的故事是这样的：虎牢关外，有一个叫华雄的人整天抱着一把大刀坐在那里，但凡遇到路过的人便说："我是三国在线早期的第一PK，那时候什么吕布、赵云都还没出道呢。关羽？张飞？你别逗我了，那两菜鸟都是依靠刘备跟官方的关系，通过作弊才厉害起来的。你别不信，董卓你听说过么？董卓……"

正是：

勇冠三军夺天下，
满腹经纶谋江山。
倾城一笑乱社稷，
何人线上定乾坤。

（全文完）

游戏代入感小议

文：仆竹

对所有以娱乐为目的的文化产品来说，让受众成功的代入到作品中去是一个非常重要的功能。当人们被代入到作品所创造的世界里以后，可以有效的忘掉现实生活的烦恼，更真实的体验到曲折和惊险，更充分的享受到主人公的成功与喜悦。至于和作品中的感情发生共鸣，“代入”一词更是不可或缺。无论是小说、电影还是游戏，能深深打动观众，给人们留下深刻印象的作品以“能暂时让观众完全投入，感同身受”为统一特征，无一例外。

代入不等于投入。游戏的种类很多，并不是每一种类型的游戏都要求玩家一定要代入进去。经营、战略和竞技游戏主要依靠让玩家专心于钻研游戏技巧而投入到游戏里去，制造者营造的虚拟世界真实与否对于玩家的投入程度并不是很重要；但是对于一款以剧情取胜的角色扮演游戏来说，代入感就显得很重要了——玩家能不能成功的代入主角或者其他负责抒情的重要人物，是一款游戏能不能成功打动玩家的关键。

当玩家在游戏时自然而然的说出“我的灵儿啊”而不是“李逍遥的灵儿啊”的时候，游戏的剧情就先成功了一半；在以心理暗示为主的恐怖游戏中，代入感亦是重中之重。在角色扮演游戏里，即使玩家的代入感不强，还可以依靠角色养成，漂亮的画面和故事悬念来稍慰情怀，但是假如一款恐怖游戏无法让玩家代入到游戏主角身上的话，那么游戏想营造的恐怖就根本无从谈起，只能剩下恶心和惊吓了；第一人称射击游戏在视觉上拥有最强的代入效果。以真实和代入感强著称的《拯救大兵瑞恩》的片头抢滩一段中，大量使用了模仿士兵视角的镜头。某种意义上，我们可以把这种镜头与第一人称射击游戏划上等号。

同传统的小说和电影相比，游戏在增强代入感方面有着很强的优势，那就是互动性。无论怎么用心，小说和电影只能依靠信息的灌输和心理暗示让玩家误以为自己处于虚拟世界之中，而在游戏里，玩家可以通过游戏中的角色做出符合自己意志的行为来真切感受到紧密的联系。一般来说，这些行为越多，做出这些行为后，游戏世界的反应越真实，玩家在游戏中的代入感也就越强。

但实际上很遗憾的是：许多游戏带给玩家的是“投入”而不是“代入”。当玩家游戏经验比较少的时候，还可以从赵灵儿的舍己中体会到一丝丧妻之痛，随着玩家们资历的渐深，在越来越多的，游戏模式几乎相同的新游戏面前，玩家们更多的倾向于去关心游戏画面精美不精美、升级和装备系统好不好玩等问题，很少能有人再像以前那样把游戏中人物的喜怒哀乐视作自己的喜怒哀乐了。

玩家品位的提高不是游戏质量下降的借口。同积累了多年经验的商业小说和电影相比，游戏还有太多的技巧尚未借鉴。不用费太多的力气就可以看到，游戏质量其实还有着很大的提升空间。

一、主角的平民形象

这里要说的是主角的平民形象，而不是平民身份。两个概念并不矛盾，但也不是重合的。为了让读者体验到主角身份跃迁的快感，金庸小说的主角大都有一个平民身份。但是除了张无忌以外，其他主角大都有着非常人的性格：要么太傻，要么太过坚强。即使在小说开始时地位低微，他们也不具备平民的形象。

强调主角的平民形象是增强受众代入感最简单、应用最普遍的方法之一。受众可以迅速的找到自己同主角类似的地方并结合起来，从而更易于认同主角的其它行为。正是因为这一技巧太过普遍，因此身边有大量随手可举的例子，而且大都简单机械，缺乏自己的创意和特色。

最典型的例子就是在美国漫画中，漫画主角几乎无一例外的都有一个普通人的身份作为掩护，主角在超能力英雄和普通人之间不停的切换。这其中的一个关键是：主角在作为普通人的时候永远有令其困扰的现实烦恼。当这些烦恼比较严重的时候，主角往往可以通过化身为英雄直接——大部分是在完成了毫不利己的正义之举时顺便的——解决，当然，也有通过突破主角心理障碍间接解决的例子；而当这些烦恼不太重要又无伤大雅的时候，作者往往会让它们留在主角身边，这样能使主角看上去更平易近人一些，即所谓的保持“平民形象”。在读者看到超人的主角竟然和自己有着同样的烦恼的时候，自然而然会对主角产生认同感，使随后的代入水到渠成。

美国漫画的消费群主要是每天夹着皮包上班的中产阶级，因此漫画的主角也多半是每天受着上司压迫打骂的小职员。漫画里，主角的上司通常愚蠢、死板、刻守公司条例而且毫无同情心。我们都知道，这只是一味迎合上班族的发泄心理，实际情况并不是如此；相对应的，日本漫画的主要消费群是学生，因此漫画主角的普通人身份大都是学生。有些主

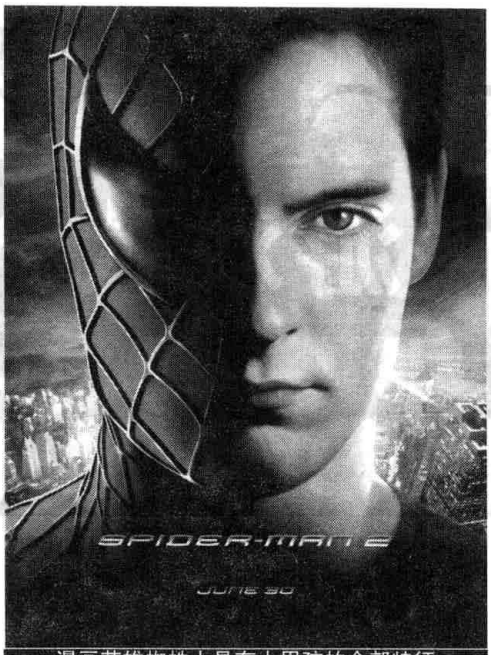
角的学生身份只在开头出现，有些则是坚持着双重身份不断交替。近年来风靡全世界的小说《哈里·波特》就成功的运用了这个技巧。

突出平民生活的例子在国内刚刚兴起的玄幻小说中也非常普遍。很多作者几乎是出自本能的刻意突出主角普通人的身份。虽然实际效果拙劣得让人反而产生反感，但是作者们对这一技巧的反复使用正好说明了大众对主角平民形象的强烈钟爱。

以上只是一些简单粗糙的技巧。实际上对主角平民身份的强调在大量的娱乐作品中以半隐藏的形式存在着。在好莱坞的电影里，许多英雄主角虽然双重身份不如漫画英雄那么明显，但是在英雄行为的另一面都有着一个不如意的现实生活，大都是事业失意，家庭不睦这些电影观众们在现实中最常遇到的困扰。由于电影不像漫画和电视剧那样是连续的，英雄主角的这些现实困扰一般都会在电影结束前解决，或者被淡化忽略掉。在细节上，这些英雄主角大多有一些不拘小节的小毛病：好色、胆小、幼稚等等等等不一而足，但是它们绝不至于影响英雄事迹的完成。同一些人的观点不同，我认为这只是单纯处于技术层面上的，为了突出主角平民身份的技巧，和主题的诉求无关，更不是什么反英雄主义倾向。事实上，很多好莱坞电影的主题比咱们当代的主旋律还主旋律。

正因为简单机械，强调主角平民身份的技巧在电子游戏中最先被应用。不管是国内还是国外，都出现了以一大批现代青年误入游戏时空为题材的游戏。比较有名的例子分别是《金庸群侠传》和《NOX》。但是遗憾的是，这一类游戏虽然设定了主角平民的身份，但是很少在游戏中去强调，相反，总是更多的突出主角与众不同的能力。当玩家投入到游戏中以后，主角往往只能从名字、外形以及几句无关痛痒的调侃上来表现自己曾经的身份，而原本的平民形象却早已在拯救世界的大战中烟消云散了。

也许是出于创作本能，也许是继承玄幻文学的遗风，许多国产游戏里的主角都有着油嘴滑舌的毛病。虽然极度相似的描写大大削弱了作品的效果，但是从客观上讲，都属于想把主角塑造得更为平民化的努力。这是值得肯定的，不过，长久裹足不前的质量确实是让人感到相当失望。



漫画英雄蜘蛛人具有大男孩的全部特征

二、常人反应

要想使受众成功的代入角色并且不被打断，就必须要求角色的行为始终与大部分受众的选择相同。注意，任何时候我们讨论商业作品的定位，要面对的都是“受众”而不是“大众”。商业作品关心的惟一事情就是完成预先定好的商业计划，专心研究好受众群的喜好和反应。对于受众以外的人群，不用考虑也不用照顾。虽然有些商业作品把自己的受众设定得大到和大众差不多的程度，但是对于那些希望自己的作品能更打动人的制作者，这肯定不是一个好消息：受众群越大，就意味着作品的个性越低，需要妥协的程度越高。出于商业利益，投资人愿意在保证作品质量的前提下尽量扩大受众的范围。出于质量考虑，制作人应该尽量降低这个范围，我是说，如果这个制作人有心的话。

无论是具体的哪一部作品，同其他载体的商业作品比较，电子游戏的受众群都不算大。特别是亚洲的角色扮演游戏，从主人公的性别年龄和逢女必露的人设我们就可以简单的推断出：主要受众群最起码的限制是年轻男性。倘若观察某一部游戏，其受众群无疑会更小。游戏远没有春节晚会那样众口难调，以“便于玩家代入”为理由将游戏主角设定得毫无个性的做法如果不是借口那就只能说明制作人没有在玩家代入感上下功夫。在剧情早已规定好的日式RPG中，毫无个性的游戏主角并不是可以让玩家随意加入感情的白纸，而是一个旁观剧情的木偶。当人物被剧情推着前进的时候，玩家只能从故事的悬念和戏剧性中获得游戏的动力，而难以把自己的感情投放到主角身上。给观众留下深刻印象的只能是配角，即使玩家能代入主角，实际上却仍然被隔离在感情之外。

无论是能力上还是性格上，金庸小说的主角都不属于常人。但是，他们的反应是以特殊性格为前提的常人反应。这一类反应普通读者在现实中做不出来，但是会同意在具有主角性格的人身上出现，因为，这和小说中的叙述相一致。当读者将自己想像成主角以后，这些反应也就等同于自己的反应，玩家在这种替换下达到了代入的最佳效果。

这就又回到了“迎合受众到什么程度”的问题上。这是个权衡的结果，受众的意志不能违背，但是作品又要领先于受众才能被承认。主角最佳的行为，应该是玩家“想像不到，而又最想做”的事情。不同范围的受众有着不同的要求，年轻男孩喜欢暴力、美色、出风头；年轻女孩喜欢浪漫、温馨和冒险，如果这些最简单的东西都不能替玩家放在角色身上，那么又怎么能奢望玩家能主动代入到游戏中去呢？

同日式RPG不同的是，出于游戏性的考虑，很多强调自由度的美式RPG把主角行动的权力完全交给了玩家。但是在真实社会中，对于同一件事的选择千变万化，玩家的选择一旦触及到制作者没有考虑周全的范围，反而会大大降低代入感。只有玩家和游戏制作者的思维凑巧对上的时候，才会真的感到主角的选择符合自己的意志。

由于制作成本的限制，开放型的美式RPG一般分成两种类型：一种有着精彩的主线剧情，玩家如果沿着剧情老老实实的走可以很舒服的享受完游戏，但如果偏离主线或者执意走相反的路，比如尽量做恶事，则会在游戏中处处感到可互动元素的稀少和不真实；另一种美式RPG没有明显的主线剧情，只有大量玩家可以自由选择接受与否的任务。制作者主要是利用不同任务之间的区别来

赋予玩家自由选择的余地，而一个任务本身可供选择的余地并不大。无疑，在那些充满想象力和叛逆精神的玩家面前，这两种游戏模式都不能让人满意。

角色的常人反应不仅体现在做事的判断选择上，生活细节、举止言谈也必须符合角色性格下的常人反应。这是玩家能否尽情代入到角色身上至关重要的一个条件，只不过这个要求太过基本，以至于很多人都忘了强调。

个人觉得，《秦殇》是一款综合素质非常高的国产游戏。但是十分让人不满的是游戏中每个人物的对话全部是干巴巴的书面语言，毫无语气可言，任何人在现实中都不可能这么说话。非常人的对话严重破坏了玩家的代入感，即使其他方面做得再好，在玩家眼里也只是一款有着优秀任务和战斗系统的升级游戏，而不是秦末太子扶苏坎坷曲折的命运史诗。

三、真实世界

让玩家认为自己生活在真实的世界里是维持玩家代入感最起码的条件。图像较文字更容易让受众感到真实。在国内的玄幻写作中，很多作者受电影电视和漫画的影响要比文字大，许多明显应该用画面来表现的场面被用文字写了出来，完全失去了原有的效果。而不管多么离奇的场景，只要能砸出大把的钱，用CG表现出来，都只会被夸作想像力丰富而不会被指责为胡说八道。

在观众熟悉的生活场景中，画面对于增强真实性并没有太大的优势。而在幻想的空间里，画面在真实性方面的贡献很大程度上依赖于技术的提高。当有史以来电影第一次出现在人们面前的时候，观众会被银幕中开来的火车吓得离座逃跑，随着电影技术的提高，如今一些影迷甚至可以从世贸大厦的爆炸中看出一丝CG斧凿的痕迹。

游戏在画面技术上与影视相比明显处于劣势。特别是目前游戏画面正处于2D和3D的过渡期，原本的2D游戏画面更偏向于漫画风格，当玩家长时间处于游戏中，熟悉了游戏的画风之后，还可以慢慢的把游戏画面当作真实世界。但是到了以真实世界为参照的3D游戏

孤寂、绝望——寂静岭是个好游戏

中，粗糙的多边型很难让玩家信以为真，特别是遇到突然出现大量的多边形拖慢游戏速度，甚至出现贴图错误的时候，一下子就可以把玩家从游戏世界里拉回到电脑面前。

比较现实的解决办法是采用卡通画风的Cel-Shading技术，它很好的弥补了3D画面稀少的多边形数，唯一的缺点是在画风上有巨大的局限。卡通渲染为我们提示了一条很重要的思路：玩家对于游戏画面真实与否的判断并不依赖于机能的强劲与否，而在于画面的表现方式。DOS版的《仙剑奇侠传》虽然只是2D画面，但是玩家很少会在游戏的过程中产生不适感。而同一时期的DOS版《剑侠情缘》，采用了和《仙剑奇侠传》相同头身比例的人物造型，但是却使人有说卡通不卡通，说真实不真实的感觉。特别当人物在移动的时候，很难让玩家相信手中控制的是有血有肉的活人而不是程序预设好的纸片。

对于图像精美的电影来说，游戏的优势不在于画面，而在于互动。利用互动营造游戏世界的真实性，关键是要令玩家相信游戏世界的内在逻辑牢不可破。在这个基础上，游戏中可供玩家互动的元素越多，世界就显得越真实。很多人觉得越是自由的游戏世界就越会让玩家感到真实。然而我认为，衡量游戏世界真实性的标准只是看能表现游戏世界内在逻辑的互动元素有多少，而不在于游戏给与玩家的自由度。《侠客游》系列游戏以高自由度著称，但是游戏中的互动元素根本无法同现在质量处于中上水平的单线RPG相比，游戏世界对玩家的说服力也相应的很低。

自然，并不是游戏元素越多就越能让游戏世界真实，如果不能突出游戏世界的内在逻辑，堆砌再多的细节也只能让游戏世界变得更加混乱而已。在《辐射》系列游戏中，制作者设计了大量和游戏性无关，但却和游戏世界的主题相呼应的细节，让玩家一眼就可以发现，这些是只有在《辐射》的世界里才能出现的物品。再看看现在到处横行的那些二流网络游戏，互动元素比哪一款单机游戏都不少，但是由于缺少精心的设计，一款游戏往往是由众多流行的世界观拼凑起来的，借鉴得越多，越让人觉得混乱不堪。能让玩家对游戏的背景信以为真的网游确实很少，以至于玩家在游戏中想到的都是“走，我们去杀怪练级”而不是“走，让我们去抵抗魔怪的入侵”。玩家所投入的，只是一个个有着不同皮肤的网络社区，而不是能让人信以为真的游戏世界。

四、游戏镜头

为了节约机能，早期的游戏几乎都采用俯视视角，玩家以上帝的角度观察游戏世界。同后来的追尾视角相比，游戏中的代入感较低。但是当游戏视角固定以后，长时间的游戏却容易让玩家忽略了有悖现实的镜头位置。在《仙剑奇侠传一》中，不管玩家怎么移动，主角李逍遥永远都处于屏幕的中心，玩家在习惯了游戏操作以后，移动人物的时候就可以把精力全部放在游戏场景上，而不用注意主角的位置。虽然采用的是俯视视角，但是在操作上玩家和主角却是合二为一的。

很多冒险游戏为了在有限的机能下追求更华丽的图像效果，采用了不同场景之间使用不同视角的设定，最有名的就是《生化危机》系列。这种类型的游戏画面视角多变，每进入一个新场景都能让玩家产生不小的视觉刺激。而这样做的代价是：当玩家每到达一个新场景后，游戏角色在屏幕中的大小，位置都发生了改变。玩家需要重新寻找角色，辨认移

动方向，结果使游戏的代入感大大下降。游戏的紧张刺激更多的来自于游戏难度对玩家的挑战，而不是让玩家感到自己亲身受到危险。实际上，任何频繁改变视角的游戏都有降低玩家代入感的可能。我们可以发现，即使机能足够，很多一流的3D角色扮演和冒险游戏都不会把镜头的控制权交给玩家。即使是《魔兽争霸三》这种战略游戏，玩家在游戏时也很少会改变视角。笼统点说，把视角的控制交给玩家，就是制作人不负责任的表现。

《合金装备》系列从PS平台开始就一直是真3D画面，但是在玩家游戏的时候，镜头比2D+3D的《生化危机》系列还保守，一直采用同一方向的俯视视角。但是在游戏角色背靠在墙壁上时，镜头会迅速转到角色迎面的位置，便于玩家观察墙壁后面的事物。俯视视角便于玩家操作，背靠墙壁的视角是在玩家需要观察后背且不需要移动的时候切换，非但没有像频繁转换镜头的冒险游戏那样破坏玩家操纵人物的连贯感，反而在适当的时候模拟了主角视角，大大增强了游戏的代入感。

五、现实生活

很显然，让玩家代入到一名生活在城市里的普通学生或是职员身份里去，要比代入到古代大侠身上容易得多。当然，要想成功的描述前者的生活，困难也比后者大得多。以家庭为主题的肥皂剧的一个特点是：无论从中间什么地方开始看，观众都可以迅速的融入剧情。作品同观众身边的生活越贴近，观众投入的速度就越快。取材现实生活的游戏可以在题材上获得有利于玩家代入的优势。需要说明的是，这里说的生活化游戏并不是指的《Sims》那种模拟游戏。我们这里指的，是玩家对现实生活中的英雄幻想而不是对生活的简单再现。

我们可以把日本的校园恋爱游戏中那些剧情不太夸张的作品归为现实题材的游戏。这些作品充分利用漫画和肥皂剧积累下来的经验和技巧的做法，很值得以后开发现实题材类游戏的制作人借鉴。暴力游戏《GTA》的主角虽然是远离普通人生活的黑社会成员，但是制作者为主角营造的游戏环境却是玩家身边的现实世界。虽然同游戏主角有着身份上的距离，玩家和游戏环境之间却没有障碍。这种源自现实生活的游戏背景又进一步增强了玩家在游戏中破坏的快感。

所谓现实生活中的英雄幻想，并不是说一定要在现实生活中扬名立万左拥右抱。PS上的《我的暑假》把一众玩家直接送回了童年的乡下，我不知道有过类似经历的人玩了会不会掉眼泪，反正我是真心希望在十年后能玩到可以让我掉眼泪的怀旧游戏。

一方面，因为不需要考虑道具和布景，现实题材和幻想题材相比，影视平台上所具有的成本优势在游戏平台上不复存在。相反，由于在图像上现实题材不能像幻想题材那样任意为之，成本有时反倒比幻想题材更大。在游戏效果性价比不太高的阶段，幻想题材占有先天的优势；另一方面，由于把现实生活娱乐化要比直接描述娱乐的幻想世界困难很多，现有游戏从业人员的年龄和水平都难以达到驾驭现实生活的程度。

但这并不是说现实题材在游戏平台上缺少用武之地。参考现在电视上大量流行的肥皂剧，我们可以发现商业化以后的现实题材作品成本低廉，制作简单，最适合工业式的大批量生产。虽然偶象剧对于主角形象有很高的要求，但是聘请美工的费用怎么也不会高过当红明星。另外，随着游戏玩家平均年龄的不断上升，大龄玩家对肥皂剧以外的现实题材商业游戏的要求也越来越强烈。我们知道，无论从反映现实问题的深度还是引起玩家感情共鸣的能力高低上来说，现实题材类作品都要大大强于幻想题材类作品。

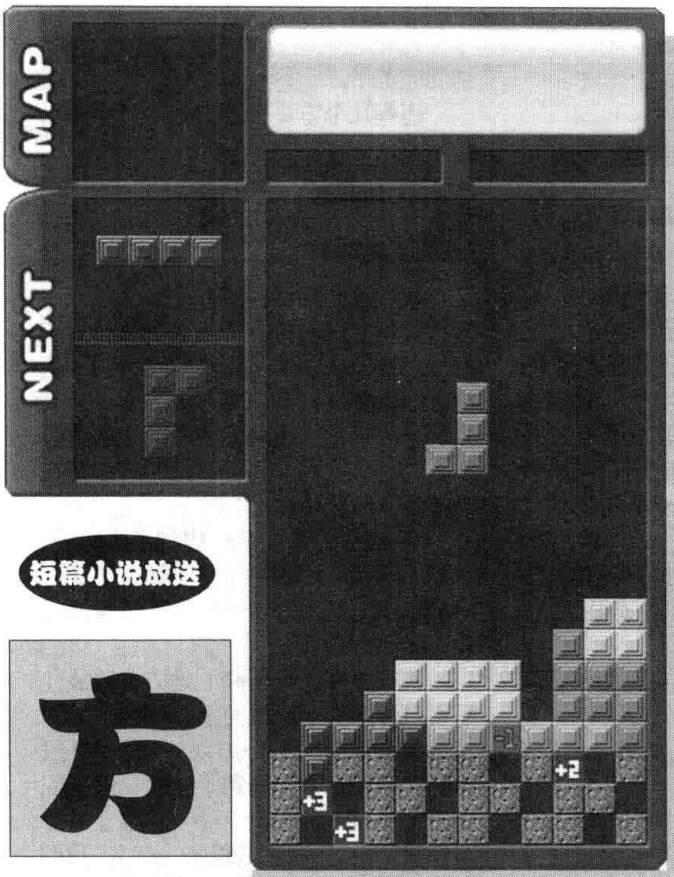
六、本土优势

不同文化对平民形象和现实生活的理解有着巨大的区别。和发达国家的同龄人相比，广泛接触日韩和欧美文化的我国年轻人对现代社会的平民形象认知彼此的差别可能还不是很明显，但是对于需要时间沉淀的概念，文化和地域的区别就显得非常重要。对于一名欧洲中世纪普通农民的生活习惯，我们的理解程度肯定无法和欧美玩家相比。即使在理解上国内年轻玩家对国外年轻人的生活没有太大的困难，但这不等于说国内外玩家的实际生活就完全一样。实际上，我们只是出于向往而不断去了解模仿发达国家百姓的生活，自己身边的生活和他们却完全不同。真正能打动我们的，只可能是属于我们自己的生活。让我们想想那些曾经令我们深深投入的国外游戏，把任何一款游戏的角色行为和背景环境换成中国式的，都可以在国内玩家面前成倍的增加游戏的魅力。就算是简单的移植，我们都无法想象《动物凶猛》版的《心跳回忆》或者是北京街头版的《GTA》将会在国内引起多么大的震动，当然我们知道，后者在可以预见的年代里，肯定做不出来。

越贴近现实生活，本土作品就越具有优势。《教父》虽然更酷更有型，但是对于不熟悉美国生活的观众来说，把自己想象成教父的困难程度不会比蜘蛛人什么的容易多少。生活化的剧情反而没有漫画英雄来得紧张刺激，也缺乏吸引人的视觉效果。同样，我们也难以想象铜锣湾扛把子能被西方少年奉为偶像。《心跳回忆》因为题材新颖在日本大卖，但是日式校园和我们的日常生活大相径庭，在国内只受到了日式动漫爱好者的青睐。而在欧美大片的轰炸下，冯小刚可以依靠市民生活题材在电影市场上获得不小的席位。这些例子都表明，生活题材是国产游戏同进口游戏竞争的有力武器。

然而，生活化题材的一个重要障碍是：在国内，这类作品往往要面对更加严格的审批过程。不过，如果能巧妙利用此点，反而可以避开对游戏“庸俗”和“低级”的指责——在深沉的“现实主义”名义下取悦大众，既能娱乐玩家又可以敷衍社会，这可比宣称“游戏开发智力”要高明不少。

根据游戏类型的不同，代入感对于玩家的重要性也不一样。在众多的游戏元素中，通过战胜电脑或者其他玩家来获得乐趣的那部分，即常被大家提起的“游戏性”的高低和玩家的代入程度并没有什么关系。但对于那些希望能从游戏中体验真实的虚拟世界的玩家来说，代入感就显得非常重要。而这代入感又恰恰和玩家的生活状态有很大的关系，具有很强的地域性。只可惜绝大部分的国产游戏制做者对于代入感的营造并不很重视。作为一个十分热爱本土文化的玩家，我颇为此感到遗憾。



短篇小说放送

方块回忆录

文：思冥神

一、起源

我即将死去。

长久以来，打倒怪兽、拯救世界、然后和公主结婚生孩子的幻想在我的思维里挥之不去，但可惜的是：在我的世界、我的时代里，没有公主——也没有怪兽。于是，我只能等待，等待世界末日的到来，等待英雄世纪的到来，等待新鲜玩家的到来。

我，一块不是出生在俄罗斯的俄罗斯方块，长得不高不矮不胖不瘦，外形像个英文字母L，你可以把我想像成是由4个小方形组成的积木。我要告诉诸位的有两件事：其一，我是幻想狂；其二，我是一块积木，一块比较口嗦的积木。

或许我该向你们介绍一下我的世界：程序把我们关在一起，把我们编号，按顺序扔给玩家，玩家再把我们堆起来。至于规则和屏幕前的事，你们应该比我更清楚，我只说屏幕后的事情。

屏幕后面，是一个巨大的黑房间，房间里有40亿人口，哦，Sorry，我们没口，就叫40亿块方块吧。不停地繁衍，不停地死亡。

这个事实是由一个年长的“I”告诉我的，他还说我们不是孤儿（我一直认为我们都是孤儿），而是被程序所生产的。

至于那个程序，我称其为MATRIX，因为此处无论把MATRIX翻译成矩阵或是母体都贴切无比。我有个喜欢的MM，是个反方向的Z，我喜欢叫她小S。这段单恋的发生缘于她离我最近。我知道这种说法很离谱，但请你试想一下，倘若两个不同性别而又年龄相仿的人类被整天关在一个黑房间里，时间久了，即使不知道对方的样子，是不是也会产生莫名其妙的情愫呢？在这一点上，我们方块并无不同。

“今天是什么天气？”

“阴天。”

“明天呢？”

“阴天。”

“谁说的？”

“天气预报。”

——这两个无聊的家伙是我的朋友，李生兄弟方块，就是那个“田”字形啦。我把哥哥叫大芳，弟弟叫小芳，故意添俩草头是由于他们饶舌得如同怨妇，而至于阴天——我们这里天天阴天，太阳光永远照不到。

二、一生

曾有条略微习过哲学的贪吃蛇说：“一条蛇活着，就是为了吃饭。于是我不停地吃，吃个不停，直到有一天牙齿磕到墙上，磕得头破血流为止。”对这句有些伤感的总结我嗤之以鼻——他们是多么的幸运呵，他被程序赋予了重生的能力……而我们——没有。

我在一开头就说过了，我即将死去。人之将死，其言也善；鸟之将亡，其鸣也哀。方块亦然。

你也许会问我：为什么都“即将死去”了，还有时间说如此多的话？这是因为我是程序代码，思维的速度是你根本无法想象的。

但是，即使思维速度再快，我们也只是积木而已，被人如木偶一样的摆弄，其结局必须是灭亡——可能是排成一排被“消”；也可能是“额头碰到天花板”之后被某种黑色液体吞没；还可能因为断电而……反正，每一种可能的最后都是毁灭。

那么我想，我有必要在Game Over之前写下点什么。然而要在短短的，存亡未卜的时间里写下一部一生的回忆录简直是不可能的，而且我脑中的每一天又都一样，总不能写第一天坐着等死、第二天坐着等死、第三天还是坐着等死吧！像我这样一个具有智慧的方块必须对其进行艺术加工，嗯…第一天站着等死、第二天躺着等死、第三天趴着等死，第四天……

“小L，在做什么呢？”、“小L，鬼鬼祟祟的很可疑哦！”来了两个人，大芳小芳。

“我……没有啊！”

“是情书！”、“情书我先看！”

“不、不是，不行，不要啊！”

“呀，在抢什么哪？情书？我看看。”

又来了个家伙，身体呈T字形，我叫他T仔（之所以不叫他“小T”，是怕被5E.XiaOt或他的Fans砍）。T仔的手臂相当“有创意”，我知道躲不过，便说，“就让你们看个开头……”几分钟后，众人离去。

T仔：“狗P回忆录！”

大芳：“狗P回忆！！”

小芳：“狗P！！！”

三人的话一句比一句精炼。我突然很失望，但我像阿Q一样安慰自己说他们不懂欣赏。或许是开头的“怪兽、公主”等字眼倒了他们的胃口——他们喜欢奥特曼。

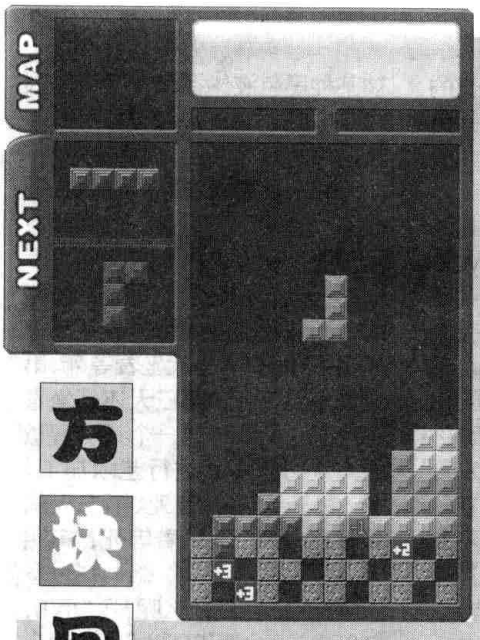
我想叫住他们，说我倒贴你们钱你们来看，但一声口哨，淹没了我的声音……

三、末日

世界末日终于来到了，还真被我等到了。

听Z说，上一轮游戏结束了，长者I死了。我很难过，因为两件事：不再会有方块请我吃茴香豆并给我讲故事了；还有，他的死暗示着我们的日子也不长了。

Z是长官，口哨是他吹的。他



方块回忆录

命令我们按编号排队，然后一个个往一个洞里跳。

我突然有些害怕，有些难过，就要死去了吗？难道我真的就要死去了吗？

看了看队伍的前后次序，从前往后是大芳、小芳、我、T仔、小S，离我下落还有11个方块。

我突然后悔没有早点把该做的事做完，把该写的事写完。

这时我开始毫无逻辑的胡思乱想，想到好多好多。比如T仔和我曾计划在黑房间里开个网吧；比如我曾想写部小说，是关于我带领大家起义干掉了MATRIX怪兽；比如……

对了！还有件重要的事情，不把它给做了我死不瞑目！

我从口袋中掏出写了很久但不敢寄的情书，如果再不给她，她就看不到了，说不定她也暗恋我很久了，若如此，我们两个岂不是要……含恨而终？

不假思索，我把情书交给了T仔，让他传给后面的S。

还有8个方块，7个……

我又一次害怕了，开始为各种事而担心。我有署名了吗？搞不好她会以为是T仔写给她的，反而便宜了那个小子；她看了会怎么样？来得及看吗？如果收到一个自己爱慕者的信，看到一半死掉了，岂不更痛苦？

T仔看到纸条上的标题是情书，知道不该偷看，立刻交给了小S，我已经来不及后悔了。T仔啊，你干嘛不多捏一会儿？

她拿起了情书……

她打开了情书……

她要读了……

她……

四、幻想

是的，我曾说过我是个幻想狂，这里是我在几秒钟内列出的各种结局：

1号结局：她看后感动不已，冲过来拥抱我。T仔？被踢飞了。我们紧紧拥抱，嘴唇紧贴，周围的方块无不感动流泪，T仔也流泪了——不过不是因为感动；

2号结局：她看后推开T仔，来到我面前，S把头贴在我胸口说了句话："其实我很早就喜欢你了。"；

3号结局：看后没有踢开或推开T仔，而是红着脸，低下头，过了很久，抬头，红着脸朝我微笑；

4号结局：看后没反应，反而不理我了；

5号结局：还没看完，她就……或者看完了，而我却已经……

6号结局：推开T仔冲到我面前，骂我赖方块想吃天鹅肉。

7号结局：我忘了署名，眼睁睁地看着她和T仔……

终于，终于，她看完了，并且挤过T仔，来到了我的面前……排除3、4、5、7号结局，还剩1、2、6号，会是哪一个呢？神啊，我受不了了，心跳好快。两个好一个坏，好结局几率大。等一下，又多了个结局：

8号结局：我突然心脏病发作，然后……

五、这结局你猜得到吗？

哇，我"标"鼻血了。她在往我这边走。

她、她、她竟然来到了我的面前，瞪大了天真的双眼！

啊！神啊，我爱你，不是6号结局么？

咦，不对啊，1号或2号结局也不用瞪大双眼啊？难道，还有第9号结局？

她开口了，她说："俄罗斯方块有分性别的吗？"

我一口气接不上来。

她不是女的？我不是男的？我们不能恋爱？我们的世界没有恋爱？

"不！这是束缚，封建的MATRIX妄图让我们忘记原来的自己，我们要打破束缚，我们要……"

我还没说完，她抱住了我。

我感到有几滴泪水滴在我的脸上，我知道她哭了，我也哭了，幻想结束了，结局完美了。

还剩几个方块？我回头，大芳小芳已经不在……

六、了然

我被推到洞里，下落。

屏幕前正坐着一个猪头玩家。我的身体已经无法动弹，完全被他控制了。束缚，这就叫束缚！我恨这种像木偶一样被人玩弄的感觉。我这才明白死亡离我有多么的近，我真TM不该把时间浪费在没完没了的废话之上。

我突然想到许多事，想到了黑房子、想到了开网吧、想到了贪吃蛇、想到了MATRIX、想到了S——我还爱着的小S。

我被叠在一个很高的地方，脑袋几乎可以伸回那个洞里面了。

我看了眼下一个方块——是T仔！S刚刚明明把T仔推到了后面，落下的却还是T仔！

我明白了，这就是程序的意义。我们根本不需要排队，下落的顺序是MATRIX早就安排好的，我们的一生是早就被安排好了的，

我一直幻想当一名英雄，但是，现在我知道这是不可能的了，与MATRIX斗争的结果只能是灭亡。公主？抱歉，没有公主。

T仔正在下落，我看着自己的朋友被PP(Piggy Player)操纵着往我这边移！PP，如果我在死前不能最后看小S一眼，做鬼也和你没完！

我的想法感动了神，神让PP突然开窍了。T仔擦过我落了下去。

NEXT显示的已经不是小S，我抬头看见小S正在落下！神啊，我爱死你啦！S落在我的怀里，拼成了一个漂亮的图形，将它顺时针旋转45度，恰似一个心形……一切的话语尽在此中！

当我睁开眼睛时，黑色的液体正在上升，我们即将被淹没。下一代的方块也将会是和我们一样的命运，他们也将被安排一生，无法打破束缚，也无法逃离命运的安排。

我呢，哎，至少在死前还有个爱人在我怀里，把头枕在我胸前。

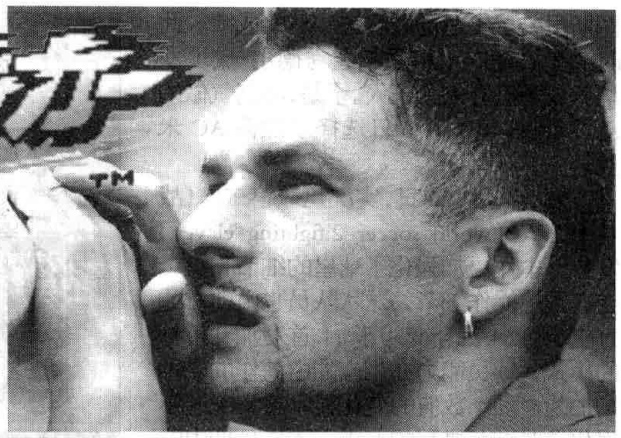
咦，不对啊！是把脚放在我胸口啊！

Piggy Player，我做鬼也和你没完！

MATRIX RELOADED

RELOADING……

（全文完）



蓝色英雄
——罗·巴乔与我们的实况足球

文：aleale
协力：amiclan

一、蓝

他深深的吸了口气。承载着意大利举国上下的期望，他走向罚球点。他轻轻的瞄了球门的左上角一眼，然后优雅的奔跑、触球——球划出一道漂亮的弧线，擦门而出，飞向高空。

那双地中海般深邃的眼睛无助的望着草坪，世界在一瞬间仿佛只剩下了他那背影中忧郁的蓝色。

蓝衫上的"10"似乎变得比往日凝重。他叉着腰，神奇的马尾辫也失去了往日的飘逸，如同主人的背影般，变得如此落寞。赛场开始沸腾，人们开始庆祝，但不是为这充满着魔幻、浪漫魅力的蓝衫军团。

他是一个英雄，蓝衫的英雄；他是一个英雄，忧郁的英雄。

巴乔的落寞、塔法雷尔的欢呼

玫瑰碗，一个有着所有意大利人和中国人痛苦回忆的地方：距离梦想只有一步之遥，却偏偏达不到世界之巅。

英雄寂寥。

这就是罗伯托·巴乔的 1994，用蓝色的痛和飘逸的马尾辫定格于我们脑海中的，1994 的那个夏天。

我们就这样被意大利式的忧郁所征服。

二、英雄

这也是实况的 1994，一个梦想刚刚开始的地方。

1994 年 11 月 11 日，当所有的悲伤和幸福都尘埃落定，当世界杯成为记忆中的一百二十天前的过去完成时，《完美十一人》(world soccer perfect eleven)以完美的姿态，出现在足球、游戏双料玩家的面前，我再一次被征服。

精致的操作、热烈的现场解说、华丽的动作，让我渐渐淡忘了世界杯中忧郁的蓝，原来足球游戏的世界，也是那么让人回味无穷。

在这个完美十一人的世界中，也有巴乔。化名为吉法尼的巴乔和现实一样，是意大利的 10 号。10 号，在意大利人看来具有特殊的意义，他是球队最重要的核心球员。因此，当身穿 10 号球衣的吉法尼出现在我眼前的时候，我不由得再一次激动起来："看，这不就是那位马尾辫子的巴乔吗？"

巴乔就这样，从现实的世界里走进了实况的世界，我们的实况。

《完美十一人》中有一个重要的模式叫剧情模式体验，通常需要通过玩家的努力去改变球场的不利局势，从而帮助球队获得胜利，达成激动人心的逆转，使玩家们体验到参与历史、创造历史的真实成就感。

我憧憬着巴乔能够再一次站在 12 码区，挺胸抬头，射进那粒点球，成为伟大的世界杯英雄。这样的情景我只在睡梦中能够看见，没有想到，《完美十一人》类似的剧情演出使我得偿所愿：

"意大利对尼日利亚，目前比分 0:1，意大利落后，离比赛结束还有 1 分 30 秒，意大利队被红牌罚下两人，如此困难的情况下，吉法尼(巴乔)，能够在世界杯中上演奇迹吗？"

《完美十一人》：巴乔成为主力刻画的球星

这个剧情明显是 94 世界杯中单骑救主故事的克隆：94 年 7 月 5 日，意大利对尼日利亚，第 65 分钟替补西格诺里上场的佐拉在 10 分钟后因侵人犯规被红牌罚下，意大利却以 0:1 落后，剩下的时间不多，意大利队一直落后到最后一分钟。这个时候，意大利人没有放弃，在一连串精妙的配合下，巴乔打进了扳平的一球，为意大利赢得了宝贵的加时赛时间；加时再战，意大利获得点球，点球由巴乔主罚，只见巴乔足足站了十几秒钟，然后跑动射门，球进了！意大利被巴乔以两个黄金般的入球挽救了。本场比赛不是结束，却仅仅是巴乔单骑救主的开始……

作为玩家的您，能够用您手中蓝色的巴乔，创造出一个完美的救世神话吗？

实况以这样怀旧和创造历史的模式刺激着我们逐渐遗忘的 94 世界杯，也让我们以另外一种方式在游戏中怀念那位 94 年的伟大王子——罗伯特·巴乔。

94 世界杯前的巴乔在经历了维琴察、桑普多利亚、佛罗伦萨的洗礼后，于 90 年加盟意甲强队尤文图斯，并且在 93 年获得了作为球员的最高荣誉："世界足球先生"。94 世界杯带伤上场的后果是在 94—95 年的意甲联赛中，巴乔长期养伤，仅仅为尤文

图斯贡献了十七场联赛进八球的成绩。此时的尤文倾向于将后起之秀德尔·皮耶罗培养成为巴乔的接班人。于是，心高气傲的巴乔于95年7月6日选择了加盟AC米兰。

95年9月22日，实况足球第二作《战斗十一人》(world soccer 2:fighting eleven)发售，本作更加强化了球星的细节和盘带变速跑等操作细节，球队队员也由前作的11首发加4替补变为了11首发加9替补的模式，球员能力亦相应的由前作的4项增加为9项。数值的变化显示着实况继续强化游戏细节描写的追求。本作预期中的大获成功，成为超级任天堂机种历史上最强的足球游戏。

《战斗十一人》的剧情模式在本作中得到进一步的强化，当然，意大利的剧情仍然是与巴乔有关的：

剧情一：意大利对巴西，还有35秒结束比赛，意大利的球门球，这是场决赛。面对巴西强大的攻击，只有依靠吉法尼（巴乔）的表现了！

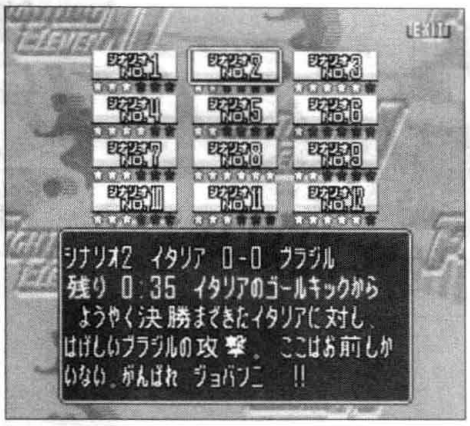
本剧情仍然是94世界杯决赛的案件重演，当时的情况是意大利和巴西0:0结束比赛，最后的点球决赛中巴乔亲自操刀主罚不入，结果成就了巴西人的狂喜，同时也让我们记住了意大利王子忧郁的背影。

在这个剧情模式中，玩家只能够在短短的35秒之内用意大利完成一个奇迹般的进球，否则就会进入残酷的点球决战而挑战剧情模式失败。

剧情二：意大利对挪威，0:0，离球赛结束还有54秒，意大利的角球。意大利门将被红牌罚下，意大利王牌球员吉法尼(巴乔)被替换下场，代之以意大利替补门将，面对如此局面，意大利的这个角球将如何抉择呢？

现实情况是这样的：94年6月23日世界杯的一场小组赛，对战双方是意大利和挪威。上半场进行到20分钟

《战斗十一人》


生死一线间

时，对方组织了一次有效的进攻，瞬间便突破了意大利队的防线，意大利队守门员帕柳卡冲出禁区飞身封堵对方危险的进攻，化解了攻势，但他也因为战术犯规被红牌罚下。意大利队必须换下一名前锋，以10人应战身材高大的挪威人。此时，令人感到不可思议的事情发生了：主教练萨基居然做出了换下队中头号球星巴乔的决定，此举令所有人目瞪口呆，当然也包括巴乔本人。巴乔尝到了苦涩的滋味，他不敢相信自己的眼睛，然而现实就是现实，裁判举起了换下10号的显示牌。巴乔认为萨基一定是疯了，为什么在如此关键的时刻换下他？下场时他感情冲动地质问萨基："你是否会在同样的情况下把马拉多纳换下场？"这种质问太孩子气了，并且于事无补，萨基警告巴乔说："不要自以为穿10号球衣有多了不起。"。此事之后，巴乔和萨基的关系开始恶化起来。多年以后，当巴乔临近退役的时候，萨基说了一句耐人寻味的话："巴乔以为主教练是他一个人的，但事实上，主教练是大家的……"

那么，我们能够在绝对核心巴乔下场之后控制比赛，依照历史的选择用意大利的进球将巴乔带进决赛吗？

不可否认，《战斗十一人》的剧情模式对于巴乔的个人崇拜是异常明显的，不过这也难怪，巴乔当时的地位在世界足坛如日中天，将其作为实况足球的卖点之一，在游戏中做出来是众望所归的事情。

此时的实况足球，制作者KCEO（柯乐美大阪小组）对足球的理解是这样的："一个人可以主宰一支球队的胜负，一个人可以成为一支球队的救世主，这个人当然就是意大利王子巴乔，我们甚至可以这样说：'巴乔，开创了一个个人英雄主义的时代，而在实况中，巴乔就是这个时代的缩影。'"

游戏中，我们看到了体现这种思维的细节：变向加速盘带的大幅度强化使个人突破成为《战斗十一人》中最常见的攻击武器，我们在比赛中经常可以看到：不断的盘球、不断的护球、然后不断的变向突破，进攻，只是个人技术的华丽表现。

随着95年《战斗十一人》的风靡一时，柯乐美名声大噪。当时PS游戏机正以一股3D风潮向迟暮的超任发起新技术上的挑战。这个时候，柯乐美是继续和任天堂共创辉煌还是投入新巨人索尼的怀抱？他们有些拿不定主意。最终，柯乐美选择了用王牌KCEO为超任后续机种N64继承制作实况，而用默默无名的KCET（柯乐美东京小组）为PS制作3D版实况的模式——既不得罪任天堂，也为全新的，3D功能强劲的PS主机开拓了市场。

1996年3月15日，PS上第一款KCET制作的世界版实况足球发售了。本作和超任上的实况有本质上的不同：首先，它第一次采用了3D的球场和球员造型；其次，游戏中的巴乔第一次使用了近似读音，而不是像以前那样用"吉法尼"这等相差十万八千里的名字。虽然现在看起来此作中粗糙无比的3D造型完全是对我们心中那忧郁王子巴乔的一种侮辱，不过好在游戏中巴乔的小辫还在，使人勉强能够辨认出这些3D木偶中究竟谁是巴乔(3D木偶…寒)。

3D木偶

10号，前锋，3D而粗糙的马尾辫。

仅仅用这样形式表现巴乔，KCET似乎在首次3D化的实况足球中做得并不成功，虽然借用了十一人的名气，但是没有特色和不够成熟使此作成为一个失败的试验品。但是俗话说东方不亮西方亮，本作在美国却取得了一定的好评，于是KCET再接再励，于97年6月5日推出了胜利十一人的的第二作《WE97》(WINNING ELEVEN 97)，WE的3D之路，不曾停息。

三、寂寞的季节

巴乔的命运似乎和WE系列的运势走向暗合。转会AC米兰的决定似乎又是一个错误，在那里巴乔遇到了他生命中第二个合不来的主教练：卡佩罗。AC米兰的卡佩罗仅仅把伟大的巴乔当作一名替补来使用，二十八场联赛入七球根本不是巴乔的真实水平，后来倒霉的事情又接踵而来：

死对头萨基作为主教练加盟了 AC 米兰。其结果是必然的:1997 年 7 月 18 日,巴乔又一次选择了离开。这一次的目的地是意甲中游球会博罗尼亚。

来到博罗尼亚的巴乔终于真正找到了属于自己的空间,在队友的帮助下,巴乔在这个赛季一共完成了 22 个入球,重新让梅亚查的国际米兰注意到了他的才华。于是,罗比决定在 98 年法国世界杯后加盟国际米兰。

98 年,对于新生的 PS 版实况足球来说,也是一个辉煌年代的开始。《胜利十一人 3 - 法国世界杯 98》(WINNING ELEVEN 3 FRANCE 98)在当年 5 月 24 日,世界杯之前发售,KCET 对世界杯参赛球员名单的制作基本上是根据新闻报道来进行估计的。当时的舆论报道对巴乔入选国家队持悲观态度,因此在这个版本的实况中,意大利队没有巴乔。但是,在世界杯之后发售的 WE3 最终版中,KCET 还是就现实情况加入了重返国家队的巴乔,这个时候的巴乔,已经在博罗尼亚剪去了标志性的马尾辫,发型变得非常普通,如果我们没有看到游戏中与他相似的名字,也许就会把他看作是一名普通的球员了。

这是个寂寞的季节。

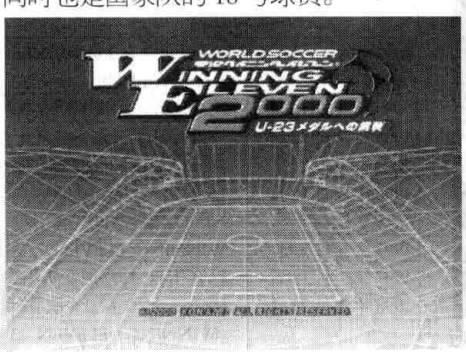
身披 18 号球衣的罗比没有了独特的言行,没有了对核心的追求,只有对代表蓝衫军团获得世界杯永恒的渴望和对足球更加深刻的理解。这些年的伤病恩怨他都看得很透,他信仰的佛教给予了他很多,于是他开始感谢身边的一切,他开始学会忍受,维持一种"足球平常心"的信仰,那一年,他 31 岁。

罗比变了。忧郁的王子因为佛教而变得更加迷人。

在博罗尼亚和 98 世界杯有优异表现之后,罗比正式加盟国际米兰。当时的国米已经有罗纳尔多这样的大将,人们期待着巴乔的出色表现。但是赛季中的伤病像幽灵一样困扰着国米:巴乔、罗纳尔多、萨莫拉诺以及文托拉相继受伤,前锋线无人,后防线缺陷,使国米在这个赛季中一无所获。

99 年到 2000 赛季,维耶里加盟国米,主教练也换作了曾经和罗比有矛盾的前尤文图斯主教练,号称银狐的里皮。虽然里皮信誓旦旦的声明罗比是球队的核心,但他依然把罗比放在替补席上消耗着他的足球生命,也正因为这样,罗比未能参加 2000 年欧锦赛。

99 年 9 月 2 日,KCET 的《实况足球 4》发布,加入了许多革命性的要素:MASTER LEAGUE 模式(顶级联赛,简称 ML)的加入,是 G14 策划的欧洲俱乐部黄金联赛的模型,KCET 不过把这个创意在游戏中实现了而已。俱乐部中,巴乔属于国米,同时也是国家队的 18 号球员。



ML 的加入,具有革命性的意义:标志着 KCET 的思路已经从"完善物理系统"中跳了出来,从游戏模式上开拓出了一条新的路线。

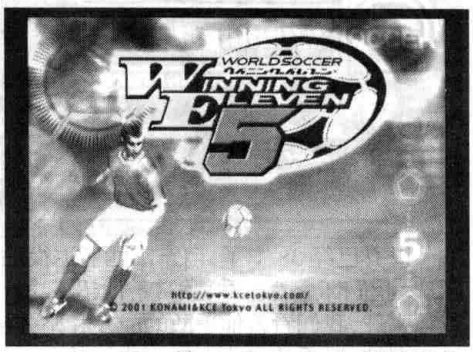
游戏中的巴乔和现实中的巴乔是不同的,现实中的巴乔正受着板凳的煎熬,未能入选国家队,但游戏中的他却可以尽情在绿茵场上奔驰。在 ML 系统中,我每次游戏第一个存钱签入的球员,一定是罗比,他是独一无二的。

四、奇迹的再现

99 年的 9 月,巴乔转会布雷西亚。当时的布雷西亚还只能算意甲的小球会,没有球星,没有钱,也没有后备力量。在接下来的三年中,拥有了巴乔的布雷西亚在老帅马佐尼的带领下,三年成功保级,巴乔又一次证明了自己的价值。

2000 年 8 月 24 日,《WE2000》以资料片的形式在 PS 上发售最新的版本,但是我找遍了游戏,都没有找到巴乔。布雷西亚,这个小球会,并不能够在创新的 ML 中吸引眼球,自然也就没有了俱乐部的巴乔。前段时间因在国米的痛苦经历而未能入选国家队参加欧洲杯,也使他第二次被排除在了 WE 之外。

我不是很喜欢《WE2000》,包括其资料片《WE2002》,因为没有巴乔,实况失去了某些意义。



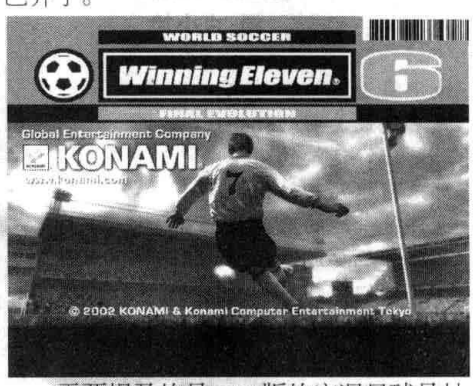
2001 年 3 月 15 日,PS2 上实况首作《WE5》发售。此作是 3D 图形进化得更加完美的标志,我们可以从抓图中清晰的看到,WE 在人物脸谱贴图上已经非常真实了。

这个版本的 WE 中一开始并不存在巴乔这个人物,他是作为未契约隐藏选手出现的,达成条件是 ML 模式在 D1 中夺冠两次。

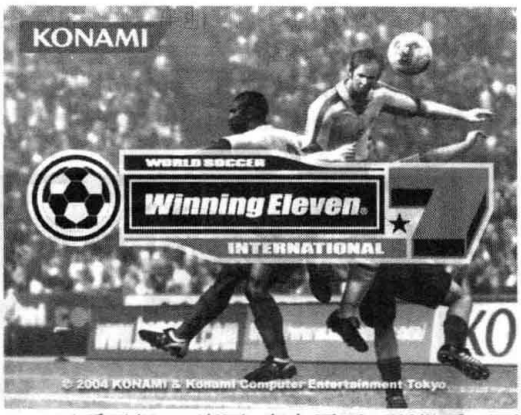
接下来是《WE5FE》(胜利十一人最终进化版),巴乔也是作为隐藏人物出现的,看来 KCET 也将巴乔作为伟大球星加入到游戏世界中来了(笑)。

虽然进入 PS2 时代的 WE 中暂时没有布雷西亚,但是伟大的巴乔依然伟大,可以作为神一样的隐藏人物登场,也是蛮不错的呢 ^_^。

再后来的《WE6》和《WE6 最终版》中,巴乔仍然是作为隐藏选手登场,直到《WE7》,我们才正式看到布雷西亚出现在 WE 的顶级球会里面,这样我们就可以不用费力去玩通 ML 两次才能够获得伟大的巴乔了。



需要提及的是,PC 版的实况足球是从《WE7 国际版》才开始移植的,而 2004 年的巴乔。已经临近退役,因此在这个 PC 版的布雷西亚中并没有罗伯特·巴乔的身影,我们只能在隐藏选手的 WE-SHOP 中获得他。在《WE8I》的版本中,作为意大利隐藏选手的罗·巴乔,技术指标高达 99! 已经充分说明了巴乔在制作人员心目中的地位。



巴乔已经38岁了，自布雷西亚退役后不再踢球。我们怀念着巴乔，欣赏着他超过200个的意甲入球，我们看着他勇敢的成长和坚强起来、从不退缩。巴乔的身影在实况中流传着，从开始到现在，从《完美十一人》到《胜利十一人8网络进化版》。

十年，我们随着实况一道成长，而巴乔也一直陪伴着我们，现在，又有什么理由不为这唯一的意大利王子而感动呢？

这个蓝色的、忧郁的、有些落寞但不屈服的意大利王子赢得了我的尊敬。最后，还是以朋友为巴乔所作的一首歌曲来纪念这十年的实况生涯和巴乔的退役吧，祝他一路顺风！

《BLUE HERO》
词：卢小旭

地中海湛蓝的眼神中，
我看到最美丽的忧伤。
那是传奇延续的力量，
那是超越痛苦的信仰。
也许是命运的磨砺与恩赏，
如今却都要成过往，
终究我们都会成长，
我还会想起那片海洋。
王子带走了快乐的时光，
神话的光芒却永远在闪亮，
激情和悲情都已成沧桑，
回忆和荣耀将永远绽放。
许总有些遗憾和永远都无法实现的梦想，
青春的火焰和生命的精彩将永远留在心上。
你告诉我该如何成长，
你告诉我该如何坚强。
我已学会该如何成长，
我已学会该如何坚强。

巴乔和我们的实况足球简史

时间	事件	备注
1967年2月18日	罗伯特.巴乔(Roberto Baggio)出生于离维琴察10公里远的小镇卡尔多尼奥，Roberto这个名字，是巴乔父亲所崇拜的两个球星博宁塞尼亚和贝特加的名字	巴乔是他母亲玛蒂尔德的第八个孩子，在他前面排着吉奥那、沃尔特、卡拉、吉奥吉尔、安娜.玛丽亚、纳蒂尔和艾蒂这些哥哥姐姐。父亲弗奥林多经营一家小商店，而玛蒂尔德是八个孩子的母亲，所以小罗伯特的孩子时代充满了自由
1980年	巴乔进入当时是丙级队的维琴察	
1985年5月5日	巴乔第一次受伤	布思奎特医生成功地给罗伯特做了第一次外科手术
1985年夏天	巴乔转会佛罗伦萨	
1986年9月21日	巴乔在意甲首次出场	
1986年12月6日	巴乔第二次受伤，这次是半月板	布思奎特医生于12月18日给罗伯特做了第二次手术
1988年1月1日	巴乔正式经历过太多伤痛，于是开始信仰佛教	佛教使得巴乔不断接受伤病的挑战，从而一直坚持下来
1989年7月2日	巴乔和女友结婚	
1989年11月	巴乔第一次被召进国家队	
1990年5月18日	巴乔以250亿里拉转会尤文图斯，创当时转会世界记录	事后，佛罗伦萨球迷在市内游行两天抗议俱乐部卖掉巴乔
1990年12月2日	巴乔第一个孩子瓦伦汀娜出生	
1993年11月	巴乔获得了欧洲球员的最高荣誉金球奖，并被评为当年的世界足球先生。	
1994年6月	巴乔第二个孩子马蒂亚出生	
1994年7月5日	巴乔在94世界杯小组赛中开始精彩表演	意大利对尼日利亚的比赛成为巴乔单骑救主的开始
1994年11月11日	《完美十一人》(实况world soccer perfect eleven)发售	超级任天堂平台上的实况足球首作！剧情模式首次表现巴乔魅力，造型非常真实
1995年7月16日	巴乔离开了尤文图斯，加盟AC米兰	
1995年9月22日	实况足球第二作 《战斗十一人》(实况world soccer 2:fighting eleven)发售	16位游戏主机最高作品，巴乔人气直升，加入新的剧情模式，动作更加细腻
1996年3月15日	PS版实况足球 《胜利十一人》(WINNING ELEVEN)发售	初代实况足球，巴乔造型全3D化
1997年6月5日	WINNING ELEVEN97发售	KCET制作的实况足球PS版第二作，
1997年7月18日	巴乔和FC博洛尼亚队签约	
1998年5月24日	《胜利十一人3-法国世界杯98》(WINNING ELEVEN 3 FRANCE 98)发售	98世界杯前发售的实况中第一次没有了巴乔
1998年6月4日	巴乔以210万美元的转会费加盟国际米兰	
1998年11月2日	《胜利十一人3最终版》发售	根据真实情况加入了入选98世界杯的巴乔，巴乔第一次没有了标志性的小辫
1999年9月2日	《胜利十一人4》发售	实况第一次加入顶级联赛模式(MASTER LEAGUE)，玩家可以在本模式中购买到属于国米的巴乔
2000年8月24日	《胜利十一人2000 U-23》奖牌的挑战	实况加入U23青年队模式，获得玩家好评，本资料片再次没有巴乔的身影
2000年9月	自由转会至布雷西亚	作为布雷西亚的队长，三次受伤三次复出，并且带领本队三年保级的巴乔再次证明了自己的价值
2001年3月15日	《胜利十一人5》在PS2平台发售	首次在PS2平台发售的实况足球画面表现非常好，巴乔作为未契约隐藏选手出现
2001年12月13日	《胜利十一人5最终进化版》作为WE5的加强版出现	画面和游戏引擎的改良使实况更加平衡，巴乔仍然作为隐藏选手出现
2002年4月25日	《胜利十一人6》(PS2)，《胜利十一人2002》(PS)，《胜利十一人》(GBA)三作同时在三大主机上发售	柯乐美宣传攻势全面铺开，实况足球成为当年最红的足球游戏，巴乔仍然是神一样的隐藏人物
2002年12月12日	WE6最终进化加强版(PS2)发售	继续柯乐美加强版路线，强化平衡性和数据修正
2003年8月7日	WE7发售	加入新的俱乐部，布雷西亚出现，伟大的巴乔再次活跃在ML联赛中
2004年2月19日	《实况足球7国际版》(PS2发售)	加强进攻和头球，进一步改良微操作，布雷西亚队长进球进行时
2004年3月14日	巴乔在意甲攻入个人200粒入球	
2004年4月28日	特拉帕托尼召巴乔最后一次入选意大利国家队，参加友谊赛	巴乔在国家队最后的表演
2004年5月16日	巴乔最后一场意甲联赛	联赛最后一场对AC米兰，然后退役

谨以此文献给所有大学毕业而就业困难的，以及即将步入这一行列的朋友们。当然，还包括失业的西尔瓦娜斯。

失业的西尔瓦娜斯

文：Cookies

酒馆里又多了个毫不相干的人，他浑身火焰，让我们原来呆在酒馆里的几个人又多了一种危机感。

“我…我…会…制造…制造…火…火焰，是…是…阿…阿尔…阿尔塞…塞斯…国王…叫…叫我来…来的。”浑身火焰男结结巴巴的说道，真不知道他是紧张还是故意的，或者是他本身只能这样说话。

我的眼泪都快流出来了。

虽然这里是酒馆，但我却想管它叫人才市场，因为直到现在，这里还有八名待业青年正在为自己将来的工作而发愁。我们向酒馆老板交一些钱，这样我们就可以把自己的简历和学位证书贴到墙壁上，企求它们能够带来一份比较不错的工作。每当我们失业归来，酒馆老板总是很大方的附送一个重生十字章或者是回程卷之类的东西，他说：“在祭坛里等待的那段时间，让人发狂。”

我倒是羡慕女巫法斯琪和兽王雷克撒，他们学历高，技术也过硬。一旦某两个种族在Twisted Meadows开战，他们总是早早被人叫走，帮人家打短工，回来也能赚到很多。法斯琪总是很大方的请我们吃乳鸽，雷克撒却老躲在墙角一分一分的数着他那点工资，自言自语的说：“还差很多…还差很多…”后来我们才知道，萨尔酋长在卡利姆多给了他一块地皮，他梦想着攒点钱回去盖间瓦房。可他的大部分积蓄都用于复活了。

至于熊猫陈，他倒是一个无忧无虑的孩子。他不在意有没有人雇佣他，他的那点薪水都用来喝酒和疯耍。听说他家在外地有很大一片房产，所以其家人也不为他担心——大不了子承父业嘛。

最可怜的要数深渊魔王麦戈瑟里登。听修补匠说，他老家在很远很远的地方，他老母由于误饮血欲之泉，一直卧病在床。他到大城市来讨生活，就是为了能够多赚一些给他妈妈治病。可是他既没有文化，也没有拿手的技能，还没有好的相貌，那些来招募人才的，根本连看也不看他一眼。虽然偶尔有美丽的暗夜弓箭手走过来瞧他一瞧，但也只是为了见识见识他那条滑稽的尾巴。

修补匠人不错，虽然和麦戈瑟里登一样冷冷清清，但人家毕竟有个六级木匠的专业证。每当战争结束，总有人找他修这修那，而且现在他又多了一个副手——新来的地精炼金师当了他的学徒，师徒两个一点儿也不寂寞。

最厉害的是那个结巴的火焰领主，他几乎抢走了法斯琪和雷克撒的饭碗。人家任劳任怨，又不顶撞上司，而且年轻，技术过关，那些有钱的老板不用他用谁？可我后来听说他的学历是伪造的……

而身为黑暗游侠的我，唉，不提也罢。我只是纳闷：大学毕业的我怎么就能沦落到这般田地……

最开始的时候，我只是一个普通的游侠，在洛丹伦大学读书。现在的阿尔塞斯王子和大法师吉安娜都是我的同学。我在学校是优等生，天天向上，为的就是能够找一份好的工作。可人家呢？阿尔塞斯王子仗着他爸爸是国王，先是分配到王宫卫队实习，后来他老爹一句话，就留用了下来。再后来，人家还靠着他干爹阿克蒙德送给他的霜之哀伤当上了国王。而吉安娜则是校长眼前的红人，老爸又是海关总署的大官，出手阔绰之下，乖女儿自然就留校任教啦。至于品学兼优的我，实习时被分到了并没有太大潜力的精灵国首都银月城。

我在银月城不止一次的诅咒过我们的校长、老师，不止一次的埋怨安东尼达斯，埋怨他为什么会把我分到这么个鸟不生蛋的地方来。

我开始努力学习，每天都学到很晚，我知道门路比不过人家，我只好靠学习来超越。我知道暗夜精灵的技能很适合我这个弓箭手，我学会了月之女祭司才可以使用的技能，我拼命的和泰兰德搞好关系……我只想，安东尼达斯有朝一日能把我从这里调出去。

可是后来，阿尔塞斯王子来到了银月城。

哦！Sorry，那时应该是叫阿尔塞斯国王了。有他干爹阿克蒙德的帮助，

阿尔塞斯的钱多得用不完，他开始收购洛丹伦的每一家公司和产业。我一度以为阿尔塞斯想起了我这个老同学，想要提携我一把，结果人家看中的却是我脚下的这块地皮。我想不明白他为什么想要这块一点市场前景也没有的土地，但是他许诺说：只要我转让地皮，就给我他们公司 5 %的股份，而且还帮忙解决我的就业问题。

我决定打电话问问校长。可在电话的另一端，安东尼达斯百分之百的不同意。

“人家能解决我的就业问题啊！”我试图做做校长的心理工作。

“你丫要是把地皮给他，我就不给你毕业证。”

考虑到阿尔塞斯新公司在股市上的前景不是很好，我做出了人生的第一个错误决定：我当时认为，还是有点学历比较好，咱要走正路，不行那些歪门邪道。

结果人家阿尔塞斯国王来硬的，一纸政府拆迁令，强拆了那块地皮上的棚户区，然后放出消息说成功收购了银月城，导致股票上涨十五个百分点。而我，在经历了无数次无意义的抵抗之后，被赶回了学校，并且还被人家弄得灰头土脸。

校长办公室，安东尼达斯对我吹胡子瞪眼。

“你…你干嘛不好好工作，你干嘛不好好贯彻我的指示？”老头的胡子都绿了，“我当初是怎么告诉你的？难道你把学校的话当成耳边风吗？”

“人家用经济手段，”我支支吾吾的说，“而且人家又有政府的手续……”

“好了，不用解释！你的操行评语肯定不合格。”老头恶狠狠的说。

“那我的毕业证……”我还存有一丝幻想，我并不想失去英雄的资格。

“有个结业证就不错了，还想要毕业证？”老头鄙视道。

“凭什么？”我有些愤怒了，“你不给我分配好工作，又不让我和好公司签约……”

“你不是还没毕业么？”

“那人家呢？阿尔塞斯都当国王了，吉安娜也是咱们学校的助教了，为什么我不行？”我的声音越来越大。

“你的学习成绩不够好？”校长轻蔑的说。

我年年拿奖学金，年年三好，而且还学第二专业，他竟然说我的学习比不过天天旷课的阿尔塞斯？我崩溃了。

于是我做出了人生的第二个错误决定：我向他弯弓搭箭，我记得那是我最后一次使用月之女祭司教给我的技能。

不愧是校长，很有创意的躲开，然后一个火球扔了过来……

我躺在地上，感觉很麻木，可我还是能听见老头在那里歇斯底里的叫嚣着，大概是“老子很生气，后果很严重”之类的话语。

第二天，学校的公告栏上贴出了一张告示：“西尔瓦娜斯殴打教工，勒令退学并且剥夺英雄资格。”我连结业证也没了，完了！我的大学三年……

好在我在学校附近租了一间屋子，房租还没有到期。每天，我都会跑到安东尼达斯的办公室，乞求他大人有大量，放我一马。老头倒也通情达理，说：“你这个女孩让我很头疼，这样，你到食堂去帮忙吧！”

“可我……我还想上学。”我希望他能够更加怜悯一点。

老头马上转身离去。

校长还是校长，结果我还没来得及去食堂上岗，就被调到了收发室，天天给安东尼达斯送报纸叫外卖。还得打扫他老人家的办公室。

后来洛丹伦大学的地皮也被阿尔塞斯国王成功收购，结果一个三流大学就成了国家级的重点学校。安东尼达斯不当校长了——更老的克尔苏加德接替了他。而我又下岗了，已经不是校长的老头接替了我。

我还是觉得阿尔塞斯国王会提携我这个老同学一把，在他“我没有暗示什么，我什么也没有暗示”的暗示之下，我带着厚重礼品和他叙了一番“同窗之谊”。我只是想让他发给我一个大学毕业证，或者是给我一份工作，真的，我没什么别的要求。

国王收下我的礼品之后就不再看我，看看我给他带去的好东西吧：+ 5 的国王之冠、死亡领主套装……那些可是我拼死从银月城的危房里抢出来的呵。国王说：“你直接去找克尔苏加德，你就说是我说的，然后让他给你弄个助教当当！”

不愧是国王，说话都这么有气势。我屁颠屁颠的去找克尔苏加德，可我透过他那张骷髅面具臭脸，却看到了他的不满。我开始预感到，国王的话似乎在他这里不太好使。

“助教？”面具老头的语气里充满了不屑，“我们这里的助教名额满了哦。”

晕，昨天我还看见他把两个原来的助教炒了鱿鱼的说，今天就满了？当然，鉴于第一次办公室事件，我没有吱声。

“可是，国王说了，让您给我安排一下！”我还是抱有幻想，希望他多少能顾及一下国王的脸面。

但面具老头比安东尼达斯要镇静得多，他空洞的眼珠一转，说：“其他助教也是政府要员推荐过来的，我不好把他们给弄下去。要不这样吧，你先到学生科去把毕业证领了，然后在这里上个夜大或者是脱产补习之类的，毕竟你以前学到的那些东西对我们来说不太管用。”

“那我以前学的，就这么丢掉了？您是不是……”

我的话还没说完，面具老头就去开会了。

我只好到外面去找工作，我总是被这样或者那样的理由拒绝，比如说什么“我们这里不需要女生”或者是“我们这里不需要弓箭手”之类的话。

没办法，我只好按照克尔苏加德说的那样，一边上着国家重点院校的夜大，一边辛苦的找工作。没有英雄资格的我当过挖金矿的侍僧、当过短命的弓箭手、我还在角鹰兽骑士的训练营干过杂活、我甚至和一群呆傻的食人鬼们挤进了同一个雇佣兵营地……为的，就是赚点微薄的生活费用。

当我念完夜大的时候，我终于重新获得了英雄资格，我觉得，情况应该会有所

好转了。

恰好在我读完夜大的那年，政府允许每个种族可以多增加一位英雄，为了这份公务员的工作，我决定去各个种族碰碰运气。

我以前有着人类联盟的户口，所以我首先去找老同学吉安娜。

可吉安娜对我说："我们已经录取了你的表哥！"

我的表哥？我记忆中似乎没有这个人。后来我才知道，原来那个在乡下成天遛鸟的卡尔竟然养起了凤凰！他们为此聘用卡尔，而且还对外宣布：卡尔是血精灵的王子。什么什么？王子？那个和我疯耍过的鼻涕虫是王子？我 K a o！

在人类联盟那里没有出路，我打算去暗夜精灵那里看一下，人家要求不高：只要拥有精灵血统的就可以，而且还不用考试。我恰好符合条件，我知道暗夜精灵们最喜欢弓箭手的。

一起面试的一共有三个人：法斯琪、我、还有一个拿着剃须刀的守望者玛维。

我以为泰兰德会聘用我这个她以前的学生，可是她却以我有不死族户口为由，拒绝了我。后来我才知道，最大的原因在于：她老公玛尔法里奥在面试的时候多看了我几眼。

同样，法斯琪因"在战斗中跑得太慢"的原由被拒绝，而玛维，成功的和他们签定了终身合同。原因是她并不惧怕暗夜公司的另外一个大股东尤迪安，尽管在以后的日子里，玛维得罪了所有的人。

离开的时候，法斯琪对我说，她要去小城市讨生活。

由于兽人和精灵对立，我不可能到他们那里谋职，所以我又回到了不死族。

尽管阿克蒙德在卡利姆多输得倾家荡产以致跳楼身亡，但他的干儿子又找了巫妖王作为新赞助商，而且人家还决定在冰峰王座附近大干一笔。所以，不死族对人才方面把关非常严格。

我决定竞争不死族英雄一职，这个部门的公务员可是个肥缺啊，阿尔塞斯国王担任首长，克尔苏加德担任处长，那个后来被我打得满地找牙的巴纳泽尔竟然也是个科级的干部……没办法，我只好申报副科级的职位。面试的那天我才发现，有 N 多的人在申报这个位置，其中就有来自乡下的麦戈瑟里登。

备考的这段时间，我一直在给阿尔塞斯国王、克尔苏加德校长，甚至是那个巴纳泽尔送礼，乞求他们透我一些考题，或者是在面试的时候多给我点机会，我清空了这几年来的所有积蓄。

结果在考试结束的一个月后，我接到了用金钱堆积出来的面试通知。

我觉得我的人生转机来了，我特地换了一身黑色的职业装，背上弓箭，前去面试。

考官就是不死族英雄里的这几个熟人，我觉得我已经是他们中的一员了。面试的时候他们一点表情都没有，木然的听我陈述，大概是下午，人家有些累的缘故吧。

我离开的时候，排在我后面的，一个甲虫似的六腿生物进了房间，就在他关门的一瞬，我发现屋子里的气氛顿时活跃起来。

结果你们能猜到：六条腿的阿诺拉克成了副科级干部，我被挤了下来。

我想要为我自己讨个公道，结果无数的冰霜巨龙把我轰了出来。那一次，我患了重感冒，在床上躺了三个月。后来我在酒馆贴简历的时候，麦戈瑟里登告诉我：人家阿诺拉克的父亲和阿尔塞斯国王的干爹是拜把子，阿尔塞斯国王当然要安排好他的兄弟。

"那个位置本来该是我的！"哪怕是在很久很久以后，我都是这么想的。

当然，在阿尔塞斯国王开拓冰封王座市场的时候，还是尽可量的提携了我，于是我成了克尔苏加德的行政秘书。本来我很讨厌这份工作，因为克尔苏加德的那张骷髅脸叫人看起来很不舒服，但一考虑到吃饭和房租的问题，我还是答应了下来。

可克尔苏加德并不信任我，他不让我参与重要的工作，身为行政秘书的我，竟然要在办公室里给各位老大端茶送水！我受够了这种日子，当我偶然看到公司的财务报表时，我觉得我的苦日子到头了，因为克尔苏加德在帐面上做得并不高明，而且他还挪用公司财产。

我需要有人帮我，于是我想到了巴纳泽尔。恐惧魔王兢兢业业，但是屡遭骷髅脸排挤。"你要是帮我扳倒克尔苏加德，他的权力与待遇会全部给你的，我只是想要一个政府公务员的合同！"我开始和巴纳泽尔谈条件。

巴纳泽尔答应得很爽快，我以为他会全心全力的帮我，可是在我们谈话的第二天，巴纳泽尔就把我们谈话的内容全无保留的告诉了克尔苏加德。

在克尔苏加德的办公室，我的辩解显得那样的苍白无力。我指望阿尔塞斯国王能够帮帮我，可是克尔苏加德还是把我炒了鱿鱼，我又失业了！

我决定像法斯琪那样，去小一点的城市讨口饭吃，我开始辗转于 T w i s t - e d M e a d o w s、G n o l l - W o o d、T u r t l e R o c k，因为这些地方能给我带来一些幻想。

很久以后，每当我想起这些事的时候都会失声痛哭。

"我会沉默魔法、我会黑暗之箭、我会生命汲取、我还会符咒，他们凭什么不录用我！"我总是这样对法斯琪诉苦。"我的形象也过关，他们凭什么不用我？"

"算了，都已经过去了。"法斯琪也很理解我的痛苦，她也有着类似的经历。

"可是我咽不下这口气啊！"我能做的只有对和这些事情毫不相干的人发泄一通。

"那有什么？你还年轻啊！"法斯琪安慰我说，"大不了从头再来，好好学些有用的技能，这样就不会为工作发愁了。"

我刚想说些什么，一个精灵弓箭手从外面冲了进来，看了看墙上的简历，然后对我说："你是西尔瓦娜斯？开打了，快跟我走！"

看着我发呆的样子，她又说了一句："快点，大家都等着呢！"

我擦了擦眼泪，背着弓箭走了出去。

此时，我似乎听见有一个遥远的声音在说："C A O，又 T M D 点错了……"

（完）

说到“朋克”，你是否会在第一时间联想起金属鼻环、刺青文身和莫西干头？如果你的答案为“是”，那么我只能说你已被世俗偏见所害。呃……暂且不谈这个，蒸汽朋克，你知道蒸汽朋克吗？老兄，不要自以为是的认为这是一个二流子开着古怪蒸汽摩托车的写照，事实上，你很可能早就蒸汽朋克了一把而不自知——当然，我是指在游戏之中……

漫谈蒸汽朋克

文：仆竹

唯美之下，就连蒸汽战斗装置也是那么的Q……

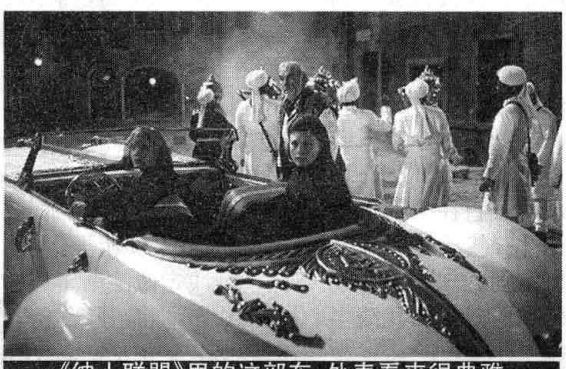
今天，“朋克（punk）”已经不再是一个新鲜的词。即使是对朋克文化一知半解的人，也能说出他们心中朋克的大概形象：穿着怪异的服装，再附以金属品的装饰；梳着奇特的发型，举止桀骜不驯，性格狂放暴躁；喜爱夸张音乐，乃至吸毒……实际上，随着商业化和大众化的进程，常人眼中的朋克文化早已失去了原本的面目，成了大规模复制的，被一群无知懒惰而且狂妄自大的年轻人满足虚荣心的娱乐品——这正是为朋克精神所最为反对的！至于真正的朋克精神，不同的说法有很多，简单而言，朋克就是要反对除了朋克之外的一切规则，拒绝任何雷同。所以，朋克一般来说都喜欢标新立异，反传统、反社会。

《奥秘》，你了解它的奥秘吗？

不过我们今天并不打算就这些让家长们心惊肉跳的生活观展开叙述，来点轻松愉快的东西吧，比如说架空的世界观。1984年，一位名不见经传的美国作家威廉·吉伯森（Willian Gibson）发表了著名的《神经浪游者》（Neuromancer）。这部作品使作者一下子成了赛伯朋克（Cyberpunk）的精神领袖。关于威廉·吉伯森，爱好科幻小说和黑客技术的朋友应该非常熟悉，对于那些还不知道的读者，我不妨这样来说：前两年热遍全国的电影《黑客帝国》（Matrix）系列所谓的“惊世骇俗之创意”不过是抄人家的一点点粗浅皮毛罢了。这位科幻天才和布鲁斯·斯德林（Bruce Sterling）于1991年合作发表了另一部关于英国数学家查尔斯·巴贝奇（Charles Babbage）的科幻小说《差分机》（The Difference Engine），再一次震惊了科幻界。

巴贝奇是英国著名的数学家，他在19世纪初的时候曾经构想建造一部差分机（Difference Engine），可以求对数到20位有效数字，可是没有成功。后来他更大胆的想要制造一部分析仪（Analytical Engine），数字和运算都用卡片控制，也告失败。天才往往得不到当世人的理解，他的想法太前卫了，以至于被学术界的同行们嘲笑为“愚笨的巴贝奇”。在得不到任何资助的情况下，巴贝奇和他的支持者阿达在研究中耗尽了全部的财产。1852年，阿达英年早逝；1871年，巴贝奇在独自坚持了近20年后，也死于孤独，差分机和分析机始终没有研制出来。但是，正因为他提出了现代电子计算机的基本原理，才为20世纪计算机的发明播下了种籽。吉伯森和斯德林的《差分机》小说，就是假设巴贝奇的差分机在那个时代发明成功了，世界将会发生怎样的变化。

《差分机》的故事背景设定于维多利亚时代，这一点很重要。维多利亚时代可是一个了不起的年代，当时，英国社会还保持着传统的风彩，但是工业技术突飞猛进，蒸汽机的发明带来了暴风般的技术革命，各种古怪的理论和发明层出不穷；这同样是一个崇尚奢华享乐的年代，一个还生活着真正贵族的年代。如今那些暴发户叫嚷的什么波希米亚、布尔乔亚，崇拜的不过是维多利亚贵族们玩剩下的那几手；最后，维多利亚还是一个充满了宫廷阴谋和地下社团的时代，各种版本的野史传说成为民间经久不衰的话题。



《绅士联盟》里的这部车，外表看来很典雅

维多利亚时代的风格加上依靠蒸汽驱动的现代科技世界观，成为《差分机》这部小说最为引人注目的地方。因为吉伯森的赛伯朋克背景，这一类世界观于是被人们称为“蒸汽朋克”（Steampunk）。然而，如果说蒸汽朋克文化是从《差分机》伊始又未免为时过早，事实上，蒸汽朋克可以追溯到K. W. Jeter于1979年创作的小说《摩罗克之夜》（Morlock Night）。

蒸汽朋克的魅力在于：它为人们展示了一个从未经历过，甚至从未想像过的世界。充满了大雾和浓烟，阴暗潮湿的伦敦街道；巨大、笨重，镶嵌各式齿轮的蒸汽机械；错综复杂，接口处间歇喷着热气的管道；锈迹斑斑的金属和劣质的皮革制品……这一切都让习惯了传统小说的人惊讶不已；另一方面，蒸汽朋克幻想的世界并非信口开河，一般来说，除了关键的一两个历史事件以外，时间线的推进乃至生活细节都经过严谨的推理论证。从这点上来说，蒸汽朋克有点“历史if”的味道，唯一的不同之处在于：“历史if”大多是对政治和军

事的假想，而蒸汽朋克的对像则是科学技术的发展。

《差分机》一经问世，立刻引来了大量的效仿者。一大批作者加入到蒸汽朋克文化的写作中来，蒸汽朋克的定义也因此而越来越宽泛。一般来说，只要幻想某一时代本来不会出现的科技，并就此做出合理推断的世界，都可以叫作蒸汽朋克。换句话说，蒸汽朋克就是在特定的某个时间段上进行科学幻想。

随着蒸汽朋克队伍的扩大，蒸汽朋克本身衍生出了各种不同的类型。依照是否涉及魔法等奇幻设定，蒸汽朋克可以分为历史蒸汽朋克和幻想蒸汽朋克两大类。

我们以上介绍的蒸汽朋克都属于历史蒸汽朋克（Historical Steampunk）。历史蒸汽朋克更加贴近科幻小说，并不涉及魔法、鬼怪等凭空想像。它一般设定于人类历史上有证可考的时期，作者关心的重点放在合理、严谨的推理之上。由于作者选择假想的关键技术会给当时社会带来巨大的变化（否则就不能引起读者们的兴趣），因此很多时候历史蒸汽朋克和“历史 if”小说是分不开的。同“历史 if”小说一样，历史蒸汽朋克选择的时间大多位于科技、文化飞速发展的动荡年代。在那里，不仅有各种充满魅力的传奇人物，盛产稀奇古怪的理论发明，还有着丰富的传说野史，是历史幻想小说家们最好的发挥土壤。

在我们童年的心境中，也曾有过这样的企盼，不是吗？

然而随着商业文化的繁茂，枯燥无味的历史推理对年轻人的吸引力与日俱减。在面向大众的商业作品中，蒸汽朋克逐渐把描述的重点从对假想世界的推断转移到了描述蒸汽朋克世界本身上去。在我们大家所熟悉的蒸汽朋克作品里，发明创造的前因后果都被隐去不谈，吸引大众视线的奇异机械和性格古怪的科学家成了新的亮点。根据同名漫画改编，在前两年比较卖座的动作电影《绅士联盟》（League of Extraordinary Gentlemen）中，机械武器、汽车、堡垒以及那艘来自《海底两万里》中的潜水艇（小说《海底两万里》本身就是一部蒸汽朋克小说）无一不是典型的蒸汽朋克式设定。电影把全部的精力都放在了如何表现机械的奇异特性和功能上，对他们的原理出处只字不提。另外需要说明的是，片子中虽然出现了狼人、吸血鬼等魔幻人物，但是作为中世纪传说必不可少的一部分，它们可以被看作是一种特异生物而非魔法，并没有破坏以科技为中心的世界观。所以，《绅士联盟》还是可以勉强归为历史蒸汽朋克一类。

华丽的飞船，《最终幻想》迷们一定记忆犹新

由于充满娱乐噱头，游戏世界也有着为数众多的蒸汽朋克式作品。只不过在很多西方游戏里，蒸汽朋克同奇幻世界混合在一起，并未能引起玩家们特别的关注。对于国内的多数玩家来说，能留下深刻印象的历史蒸汽朋克游戏不是欧美作品而是日本的《樱花大战》（Sakura Wars）系列。这款游戏描绘了一个蒸汽机械十分发达的日本太正时代。虽然不同于传统的维多利亚时代背景，但是依托于真实时空、对科技发展的假想、以及巨大的蒸汽机械，绝对是蒸汽朋克的明显特征。差别仅仅在于：为了迎合亚洲市场，游戏的世界变得更加唯美和亮丽，同西方蒸汽朋克中那些锈迹斑斑的粗重相去甚远。

相较于历史蒸汽朋克来说，幻想蒸汽朋克（Fantasy Steampunk）简直可以用“肆无忌惮”来形容。幻想蒸汽朋克把传统蒸汽朋克和奇幻文化里的魔法结合起来，试图塑造一个魔法与机械共存的世界——别忙，“魔法与机械共存”……这个词儿是不是听起来觉得耳朵都起茧了？没错，如果仅仅把“魔法与机械共存”作为幻想蒸汽朋克的定义的话，那么我们周围，特别是日产以及特别爱跟在日本人屁股后面抄袭的韩产动漫以及游戏里，算得上幻想蒸汽朋克的一抓一大把。这不是因为蒸汽朋克文化的魅力已经征服了整个动漫和游戏的消费群，而仅仅是出于商人思维的急功近利和浅薄恶俗。服硬不服软的日本人在二战以后对欧美文化产生了空前的崇拜，哪怕是《圣斗士星矢》这样具有强烈武士道精神的漫画也要安上个希腊神话的背景。像《银河英雄传说》、《罗德岛战记》这样对现代动漫游戏有着深远影响的作品，无不带有西方文化的烙印。在日产游戏，特别是角色扮演游戏中，充满和风的并不占有多大优势，一线大作很大一部分有着骑士、法师、城堡、公主的欧式背景。有着偏好机械和发明的欧洲近现代文明在先，日式游戏渐渐走上魔法结合机械的道路也就顺理成章。这些游戏采用幻想蒸汽朋克——如果还有资格称为幻想蒸汽朋克的话——为背景的目的不是蒸汽朋克本身而是增加游戏的元素和噱头，这些作品大都缺乏严密的设定，魔法与科技的关系大都用一两句什么“机械都是由魔法驱动”之类的话敷衍过去，对两者可能发生的冲突和交融视而不见。因此在本篇文章里，我们也就对这些潦潦草草的游戏视而不见。

这一类伪蒸汽朋克游戏在日韩游戏中数不胜数，其中最著名的就是《最终幻

想》(Final Fantasy)系列。蒸汽朋克式的物品在《最终幻想》系列中只是作为刺激玩家神经的场景道具,制作者在游戏中毫无顾忌的将机械和魔法随便混用,并不考虑其间的逻辑关系。当然,这并不是《最终幻想》系列的缺点,甚至可以说是它独特的幻想风格。但是从蒸汽朋克的角度来说,《最终幻想》系列显然是不合格的。值得一提的是,由于《最终幻想》系列太过有名,它的世界风格被大量的角色扮演模仿抄袭。有一款完全由美国人开发的角色扮演游戏《赛普特拉战记》(Septerra Core)多处抄袭《最终幻想》系列,抄得没人家好玩不说,还把伪幻想蒸汽朋克的背景抄了个十足十,实在属于美国文化的败类。

地精伐木机,wow 的玩家对此并不陌生

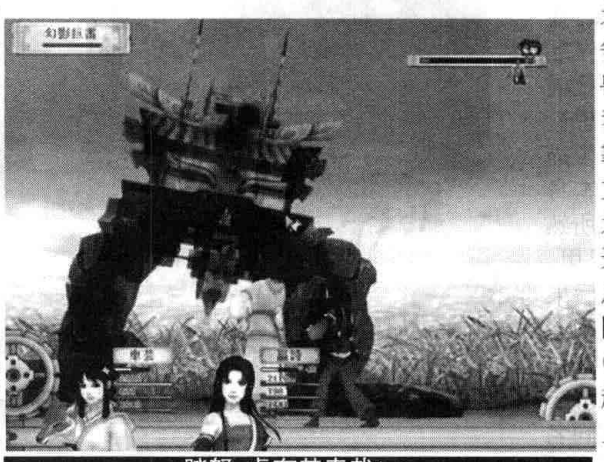
除去一两个媚日分子不谈,西方的游戏大都能很好的诠释幻想蒸汽朋克的魅力。最成功的例子就是一直叫好但是不太叫座的《奥秘》(Arcanum)。魔法与机械共存,这是《奥秘》宣传的卖点,也是它最用心的地方。《奥秘》并不是简单的把工程师和魔法师放到一个城市里互相仇恨,或者设计一批以魔法水晶为动力的冲锋枪。在《奥秘》这款游戏中,魔法和机械都不是让人惊讶的超自然力量,而是市民生活中习以为常的一部分。游戏制作者用对待历史蒸汽朋克的态度,在建筑风格、道具设计、画面风格、市民的生活习惯和人生态度等方面塑造出了一个魔法和机械都不显得突兀的统一风格。除了商业噱头以外,无论从哪方面讲,《奥秘》都可以当作幻想蒸汽朋克游戏的典范之作。

1915年,年轻的牛津大学毕业生托尔金踏进了第一次世界大战的战壕。在几年的战争生涯中,托尔金深切感受到了工业社会的粗野无情——士兵们只知道阴险的躲在战争机械背后扣动扳机,在杀人的同时摧毁着旧时代的骑士精神和田园生活。几十年后,托尔金把这种对工业时代机械文明的厌恶和忧虑写进了自己的小说《魔戒》三部曲里面。在这部以幻想魔法世界为背景的小说中,投靠于黑暗势力的白袍巫师萨鲁曼(Saruman)指挥手下砍伐树木用来制造兵器盔甲和各种战争机械。

但是,继托尔金之后的奇幻文学作者们并没有体谅到这位英国老人对田园牧歌式生活的怀念之情,反而对魔法世界中的机械文明产生了浓烈的兴趣,就像自豪的中国文人在传奇中总忍不住要加入剑和美酒一样,把工业革命看作民族黄金时期的西方人,即使在幻想魔法世界时,也难以摒弃对于科技与机械的留恋之情。

可惜这样的结果并不能让蒸汽朋克的Fans眉开眼笑。上期我们提到了成功描写机械与魔法关系的游戏——《奥秘》(Arcanum)。它还有个令人遗憾的半成品兄弟《狮心王》(LionHeart),一个有着以真实历史背景为基础幻想的魔法世界,其中甚至出现了历史名人达芬奇所发明的古怪机械。除了这一两部绝妙却卖不出大价钱的作品之外,即使在欧美游戏界,我们也很难看到其他比较"正宗纯粹"的蒸汽朋克游戏。虽然擦边的作品数量很多。

历史悠久的角色扮演游戏《魔法门》的原名直译是"力量与魔法"(Might and Magic),物理和魔法的重要性其实是一半一半。在它的奇幻世界里,《魔法门》及其"英雄无敌"系列会时不时的加入机械的文明。为国内玩家所熟悉的《魔法门之英雄无敌3》(Heroes of Might and Magic 3)里,塔城盛产机器人外形的石头人(Stone Golem)及其升级版本铁皮人(Iron Golem)。虽然不知道这些东西的动力是不是来自于魔法,但是分别减少魔法伤害50%和75%的兵种特性多少显示出了机械和魔法难以相容的世界观。


踏弩,虚有其表哉!

有史以来规模最为庞大的原创角色扮演游戏《上古卷轴》(Morrowind)本身拥有中规中矩的魔幻背景:原创的大陆、各种传说中的种族、剑与盔甲、骑士与魔法。但就是在这样的魔法世界中,有着一个名为"Dwemer"的古老种族。热衷于科学、炼金术和工程学的Dwemer们在游戏世界中建造了许多稀奇古怪的机械。最典型的就是那个在loading画面中经常可以见到的,能收缩成球形的机器人。很像《星球大战》系列中的机器人Droideka。

而《地牢围攻》(Dungeon Siege)里面,带有科技色彩的种族却变成了人尽皆知的地精(Goblin)。同其他古老的种族相比(比如精灵和矮人),地精的境遇就比较凄惨了。他们本来是欧洲民间传说中一种无伤大雅的小妖精,喜欢捣蛋和恶作剧,但也会帮人做家务,奖励好孩子,作弄坏孩子。总的来说,地精在老百姓眼里是可亲可爱的伙伴,那点调皮的小毛病比起好莱坞影片中那些拍着女人屁股满嘴脏话的英雄主角们简直不值一提。但是不知怎么搞的,地精在奇幻世界中却变成了阴险、邪恶、残暴和弱小的生物。在当代的游戏里几乎成了和史莱姆并驾齐驱的初级怪物,玩家们练级时最先屠杀的可怜虫。

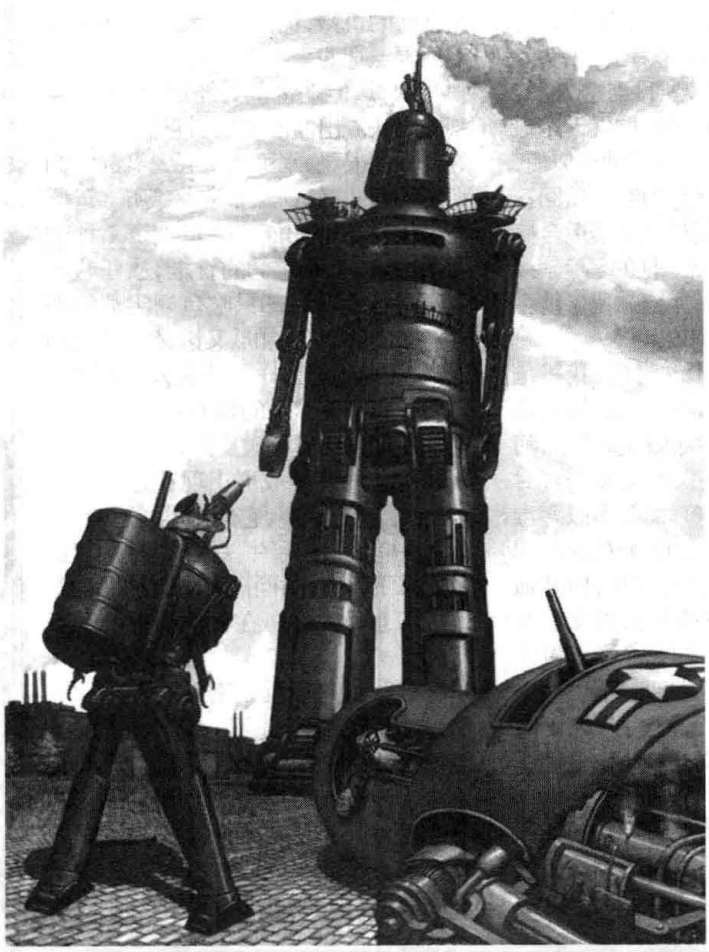
也许因为托尔金在小说中赋予了地精挖掘与制造的能力,在后来的奇幻文化中,地精越来越多的同机械文化联系在了一起。在刚才提到的《地牢围攻》中,地精们甚至在奇幻大陆的下方建有一座遍布机关的现代化工厂,还拥有机器人这种仅在科幻电影里出现的高科技武器。而就更为知名的《魔兽争霸3》以及《魔兽世界》而言,前者里面的地精依靠飞机坦克和屹立不倒的商店成为每一方都离不开的中立势力;后者中的地精则同侏儒(Gnome)一起在工程学技术上各显神通。

值得注意的是,在上述这些游戏中,机械只是作为魔法世界的附属品而存在着。蒸汽朋克迷们乍一看到这种粗枝大叶的"科技",不免都会吃上一惊,甚至会感到视界跳跃般的不适。这些游戏中的机械文化远远比不上《奥秘》,而它们却是真正的主流所在。作为奇幻文化,它对西方大众的吸引力在于可以构造一个让人们暂时逃避现实的虚拟世界,这就如同我们的武侠小说一样。这里当然也需要势力、阴谋和斗争来作为

丰富，但是又不能让玩家一玩就联想起现实中的烦恼。魔法和骑士的背景是一个转移视线的好方法，既可以做出严谨周全的架空世界，又可以在尽量维护真实感的基础上同玩家现实中的生活保持距离。而倘若要加重科技的成份，不管是对未来的科学幻想还是对过去的科技假设，在保持世界逻辑严谨性的前提下就不免要涉及到惨酷无奈的现实。再加上最初游戏的亚文化地位决定了游戏制作者普遍边缘化的世界观倾向，做奇幻游戏的话还可以多少掩饰一些（我们觉得古典得不得了的《魔戒》系列作品在西方被很多反叛青年当作圣经崇拜）。把蒸汽朋克世界观放到科技题材的幻想作品中去，得到的大多会是一个沉重压抑的反乌托邦世界。显然，这不是那些白天在公司里憋闷了一天的中产阶级回家打开电脑后想要面对的。不巧，正是这帮渴望在短短的夜晚里能暂时忘记尘世苦恼的白领们构成了正版游戏的主要消费者——而不是那些没有经历过社会压迫，只知道沉浸于盗版游戏里幻想在一个被 Big Brother 整天 watching 的颓废世界里独自背负苦难却不妨碍自个儿拯救万民睡美女的莘莘学子们。

出于迎合消费者的考虑，严谨的科幻题材，哪怕是科技和魔法相互交织的游戏并不适合游戏市场。西方传统的理科思维和严谨的游戏设计风格又使得科技背景特别不适合于那些宏大世界观的大型角色扮演游戏。一个魔法世界可以用创世神话的语气解释成“宇宙之初先有什么什么神后有了什么什么”，但是一个混杂了科技的世界如果要让设定无懈可击，就得逼迫制作者研读大量的科技知识，不然就无法面对那些狂热玩家永无止境的诘问。要知道，只要是一款受人注目的大作，总会蹦出那么一两位玩家利用自己积累了好几十年的专业知识炫耀似的指出架空世界中种种不符合自然科学的地方。奉陪不起的制作者只能这么选择：老子做的就是一非自然的世界，你丫少扯什么物理定律，都得以我官方解释为准。这就足以决定：真正的蒸汽朋克背景在主流游戏中少之又少，即使有所涉及，对它的来龙去脉也一般不做过多解释。而如《魔兽争霸 3》和《魔兽世界》中的机械造型，离正统蒸汽朋克颓废钢铁式的外观更是相去甚远。

然而在边缘游戏中，蒸汽朋克类的作品就不少了。特别是在包装上以造型和气氛取胜的冒险游戏。前几年引起玩家注意的冒险游戏《赛伯利亚》（Syberia）在一开篇的时候就把玩家引入到一个手工制造机器人的玩具工厂中。而玩具工厂早已破败的设定正好符合了蒸汽朋克的世界风格。更为广泛应用机械的冒险游戏是著名的《神秘岛》（Myst）系列。这个充满机关的巨大岛屿本身就是一个蒸汽朋克艺术家的杰作，遍布各处的扳手和仪表成了玩家在游戏中最常面对的东西。


虽然老旧，但它确实是很棒的假想画

如果严格按照定义来说，蒸汽朋克即使不一定要以维多利亚时代为背景，但也起码要和欧洲文化产生关系。可是如果宽泛一下，那么其他古代文明背景的科幻作品也能作数。作为一个中国人，我觉得加入了中国古代文明的蒸汽朋克文化实在是一个让人非常激动的想法。在以前生产力进步就等于社会进步的观点下，托尔金对于工业社会的忧患似乎就和老子当年“老死不相往来”的幻想一样可笑。但是把生产力进步和社会进步、甚至和个人幸福结合起来的说法本来就是一个值得怀疑的观点。一个没见过世面的穷小子可能会因为观看“先进科技打造的大片”而感到生逢其时——尽管他用的是盗版 DVD。但作为一个对世界文化、对文化历史感兴趣的爱好者，却不得不面对这样一个令人悲哀的事实：在全球大同的商业体系下、在日益缩小的“地球村”里，全世界的现代文化变成了从同一条生产线、同一组模具中复制出来的多胞胎。无论原来属于什么文明，只要有一个开放的市场，那么在年轻人中必定流行一样的服饰、欣赏一样的电影、崇拜一样的明星、炫耀一样的品位。什么几百年上千年的古文明！在现代文化的冲击下只能成为文化工业品上的附属零件，新生的人们却误把这些都当作了所谓的“多样性”。

现实已经铸成，托尔金式的忧虑现在再呻吟出来早已晚八辈子了。当代的文化让人失望，保持原味的古代文明则成了唯一能抓住的救命稻草。《魔兽世界》里各具特色的种族，其实都能从世界历史中找到类似文明的影子。蒸汽朋克本来属于维多利亚时代怀旧者和机械狂们的精神世界，但这根本不妨碍我们把它变成让古文明的自豪（我们的年轻人对自己的历史从来都是自豪而不是怀旧的）通过繁杂机械再次放大的奇妙世界。实际上，这个世界早已存在了，那就是著名的国产角色扮演游戏《轩辕剑》系列。除了历史背景，《轩辕剑》系列，特别是《轩辕剑二外传——枫之舞》的设定完全符合一个蒸汽朋克作品应该具有的元素：真实的历史背景、幻想的科技发展路线和历史分支、依托当时技术出现的创意机械、以及对技术的合理解释——在国外是蒸汽，在《轩辕剑》系列里是大老鼠和宝石，以及一些不应该在蒸汽朋克作品中出现的仙术道法。我不知道《轩辕剑》系列在制作时是不是参考了蒸汽朋克的作品，但是从颓废怀旧的末日情结到大气蓬勃的民族自豪感之间的转变，应该称得上是国内该类作品最成功的案例之一。

可惜的是，后期的《轩辕剑》渐渐失去了踏实创意的风气，反而染上 FF 式的急功近利，试图从图像噱头上找到突破口。动不动就用魔法毁灭世界，使原先吸引人的蒸汽朋克要素一下子沦为了几个怪物和道具的名字，空有其表却失去了蒸汽朋克的魅力。

这是一个退步，无论对中国的游戏还是中国的蒸汽朋克来说，都是如此。

The End

一个兽人的奥德赛

文：废狗

作者的话

如果单纯为了吸引眼球，完全可以这么命名：《幻救生圈》、《梦里牛头知多少》、《兽人向左，牛头向右》、《燃烧军团，今夜请将我遗忘》、《土豆泥与土豆丝的边缘》……类似的名字还可以给出更多，除了小圈子趣味的搞笑以外并没有太大意义。

浩瀚的海洋上，我们经常会看到一些遇难水手、乘客和天生喜欢漂流的好汉，这次出现在视野里的是一个兽人。简单地说，他在漂流，我们看着他结果会怎么样，也许没什么结果，谁知道呢。“没什么结果”也是一种结果……《一个兽人的奥德赛》，这名字虽然老套，但就我认为，它仍准确地道出了小说主角，或者说你我此时的处境——人生就是漂流。从此到彼，从波谷到波峰，或者相反。有时人也会有看上去驻留不动的情况——生活枯燥乏味，一成不变。但是不要忘了，在时间里，我们仍然不能摆脱漂流的宿命。

“就叫我阿空加瓜吧。”绿皮子兽人这样说的时候，对面坐着一个他刚从海里捞上来的牛头人。牛头人浑身长满藤壶、贝类和海藻，看上去活象披着一件由小圆片连缀而成且四处缀着缨络的盔甲，或者一头骨骼长在外头的熊，这说明他在海水里泡的时间已经不短。

湿淋淋的牛头人先是沉默不语，他的眼神折射出他并不相信“阿空加瓜”就是兽人的真名。这有什么关系呢，实际上，“阿空加瓜”这个名字来自已经消亡的古代汗语，“空加瓜”意指爱说空话的傻瓜，“阿”字作为前缀增加了这个名字的亲切感。汗族是一个古老的民族，因为爱出汗而得名，为了这个他们不得不时常喝下大量的自来水，因此欠下了上海自来水公司巨额的水费，后来上海自来水公司派人切断了供水，汗族和它的文明就此渐渐消失了……这样厚颜无耻地吹嘘一个远古种族的伤心史似乎没有什么意思。

阿空加瓜坐在一个大号救生圈的边沿上，腰间别了一把木工小斧头和一把小折刀。为了保持平衡，他的对面坐着一个刚捞上来的，浑身长满藤壶、贝类和海藻的牛头人。他们互相瞪视打量，眼里只有对方和对方身后的大海，而从鱼的视角来看，就是头上有一个圈，圈中垂下四条黑乎乎毛茸茸的肉棍，错落有致，不时随着波浪轻轻晃动；如果从海鸥的视角来看，则是无边的大海上水母似地漂着一个圈，上头坐着两个光头（其中一个还长着犄角），在烈日的照耀下熠熠生辉。

牛头人静静的看着阿空加瓜，耷拉眼角，神色忧伤。水沿着额头上的苔藓滑落，似乎看破了阿空加瓜和他的救生圈没什么油水，这不是一个合适的被搭救的时刻。牛头人的沉默给人一种错觉，于是阿空加瓜掏出小刀，妄图从牛头人的身上刮海贝和海藻吃，他很快发现那些东西已经和牛头人的皮肤长在一起了。他以一个外科大夫和一个饥饿食客的双重眼光看看那些海藻，又用一个拳击手的眼光打量了一下牛头人的臂膀，遗憾地叹口气，收起刀子。牛头人看上去仍旧目光忧郁，烈日当空，他的目光越过阿空加瓜的肩膀，搜寻天边最亮的星星。“我思念着遥远。”他开口说，而且是山西口音。对此，阿空加瓜回答说别SB了，这种狗屁时刻并不适合搞文艺。但牛头人说这就是他的名字。接下来牛头人口齿伶俐，完全颠覆了他之前的寡言给人的第一印象。

“当我还没有出生的时候，我爸是个文学青年，”牛头人说，“而我妈则是个文学女青年。”从牛头人的叙述中，阿空加瓜可以得知牛头人的父亲一直对这段搞文学的经历讳莫如深，所以恶毒地猜测他在二十五岁之前所有的女朋友和×伴侣都是些文学女青年，但是她们又都被另一些文学青年或者文学女青年诱拐，“到头来，不过是个换妻俱乐部而已”。愤怒的文学青年从而远离“文学”，但他的妻子，一个女文青，死不悔改，所以牛头人又很文艺地叫作遥远懦夫司机……

“很好，”阿空加瓜挥挥手打断遥远懦夫司机，现在他饿了，他认为什么也不能阻止他来一碗扬州炒饭，但是这里看上去并没有扬州炒饭。阿空加瓜绝望地看着大海，此时大海开始波涛汹涌，似乎怒气满腹。头顶上有乌云开始聚集起来，远方水天相连。他想起出发之前竟没有去玉林串串香吃上一顿霸王餐，不由得又忧郁起来。

“怎么？”牛头人关切的询问他的新伙伴。阿空加瓜就说：“我在想，你泡在水里的时候都吃什么。”阿空加瓜毫不掩饰他的饥饿，他打算设法驱使牛头人给他弄点吃的来。牛头人说，他通常吃一些水母，但是鲨鱼更经饿，常常需要割破皮肤流出血液来招引它们。“它们的嗅觉都很灵，水里放个屁大老远它们都能闻到。它们劲儿非常大。”听遥远懦夫司机讲述他如何一个星期诱杀掉十七条鲨鱼，勒断它们的脊椎，放任整个鱼身漂浮着腐烂却只吃鱼翅尖端的那一点嫩肉，让阿空加瓜又饿又妒。“鱼翅很嫩，味道不怎么样。”牛头人从嘴里掏出假牙擦了擦，“别的地方咬不动。”阿空加瓜拿出小刀划破皮肤，挤出几滴血来，黑色的背鳍成群出现在近处海面上。到了一定距离，它们不再游近前来，看上去它们认出了牛头人。“凶手！”鲨鱼们怒吼着，一哄而散。阿空加瓜毫无办法可想，只好趴在救生圈上一动不动。

此时夜幕低垂，南方天际一片黑暗，大海开始翻腾。不一会儿雨点就已经纷纷打在两人身上。看着暗淡无光的雨水，兽人十分惊愕。充满硫磺气味的黑夜把兽人和伏在水面上的救生圈严严实实裹了起来，静静的，宽大的救生圈施展出它所有的，软弱无力的手段抵

抗着高高卷起，咄咄逼人的巨浪，巨涛每一次涌动都把他们埋没在浪头里，把水母一样漂浮着的橡皮救生圈抛来抛去。海水中的气体因为互相碰撞而溢出，又弄得到处都是一股子腥臭的味道。浪涛每一次把他们埋进去，他们都憋气憋到青筋毕露才得以把脑袋伸出水面。阿空加瓜难过得要死，恐惧如钢刀直刺心脏，他很后悔下海前竟没有至少来上一碗扬州炒饭。牛头人却安之若素，他用强有力的臂膀紧紧箍住救生圈，箍得可怜的橡胶发出"吱吱"的声音。

满月出来了，斜前方隐隐约约有一些黑影。海水如同一堵黑色的巨大高墙倒坍下来，他们在海水里憋了足够长的时间，几乎死掉。从水中穿出来的时候发现正坐在浪尖上，前方是月光照耀下的沙滩。

淡蓝色的天空上有一些白色、黑色的海鸥在飞来飞去盘旋，还有一些白色的网状云渐渐飘散，这就是昨夜大风暴过去之后留下来的全部痕迹。沙滩上散布着一些七零八落的鱼虾，还有被海浪冲上来的浅棕色海藻，这些原来都生长在一定深度的海水下面。在北边与东边的方向上，水平线朝远海空旷的天边拓展开去，但是在朝西的方向上，视野被一处悬崖峭壁遮住了，悬崖一直伸进海里。这原来是大漩涡西南边上靠近卡利姆多的一个孤岛。

一个穿夏威夷衫手持火枪的白人站在兽人和牛头人面前，他戴着墨镜，看上去像是来度假的观光客。"原来你们还活着，"那人说，"今天是星期四，可惜是两个人……星期四其实是个不错的名字，我觉得。"然后他介绍自己："鲁滨逊，鲁滨逊·'司若伯'(throb)·克鲁索，本岛的总督和驻军司令。"阿空加瓜觉得他在学一个著名的英国间谍。鲁滨逊让那两人跟他走，一条小径若隐若现地通向莽丛深处。

岛上只有两个居民——白人鲁滨逊和黑人星期五，这是阿空加瓜小时候看《鲁滨逊漂流记》得知的。但是越往岛内部走，兽人越能看见一些令他惊愕的东西：若隐若现的小径渐渐变成了一条高速公路；明明只有两个人居住的岛，密林里却修建了高速公路、地铁、商业街和成排的居民小区。这些公路有十六车道，路灯隔离带护栏收费站人行天桥地下过道一应俱全；这些商业街铺着富丽堂皇的大理石地面；这些小区有着齐整的规划，有着巴洛克风格的雕塑和喷泉，有绿地，一些地方还有室外健身器具。透过密密的树梢，甚至能遥遥地看到远方矗立着一座酷似成都无缝钢管厂的烟囱。那些空旷的建筑空落落地立在那里，一个黑人奔走其间，正气喘吁吁地使用各个小区的室外健身器械，为杳无人迹的小区增添一些人气。鲁滨逊用手机打了个电话，黑人一溜烟跑开了。

总督和客人进入官邸的时候，午餐已经准备好了，星期五一身听差服色站在餐桌旁边。总督鲁滨逊的房子酷似白宫，门牌上写着"唐宁街 11 号"。享受饭后甜点的时候阿空加瓜指着那些空无一人的房屋问"这是为什么？"鲁滨逊回答说，那是为了预备迎接新的居民入住。"比如，你们。"他又补充说，朝鲜人在三八线以北建了一些外表光鲜却空无一人的板房，是为了统一后迎接南方同胞准备的，他这是在向深谋远虑的朝鲜人民学习和致敬。

之后，鲁滨逊提议说，他已经很久没有和星期五以外的其他人说话了，如果新来者不介意，他想要听听两个漂流者的故事。他又说，出于礼貌，他应该先讲他的故事。说着他掏出一本书来，封面对着那两人，念道："《鲁滨逊漂流记》。"然后又把书放回去，这就算讲完了。

西里伯斯的牛头人老实而健谈，他继续他在救生圈上的老一套："当我还没有出生的时候，我爸是个文学青年，而我妈则是个文学女青年……"从幼儿园到大学事无巨细一概而论。遥远懦夫司机提到他在伏伊伏丁纳服役的时候，阿空加瓜刚好从午睡中醒过来，牛头人的长篇小说正要进入尾声。"凯尼·血蹄说，我们也要有海军，我们就造了一艘船，"他回忆说，后来这艘牛头人的第一只战舰被海水泡散了架，可能是制造工艺不过关，但他没有提到经常在甲板上进行的战争践踏训练，"我跟伙伴们游散了，在海里待了三个星期，遇见了他。"他是指睡眼惺忪的阿空加瓜。

先前的酒让阿空加瓜口干舌燥，只得长话短说："我的家乡在遥远西南方一个叫科科伏柯的岛子上。所有的地图对这个岛屿都没有任何标示——真正的好地方是从来不上地图的。很早很早以前，我身披草衫放牧山羊于故乡的林莽之中时，心中就有一个念头：要走出去，见识见识水手是些什么样的人；还

要到人类的国度中看一看。我的父亲是酋长，叔叔是祭司的头儿，而我的母亲则是英勇战士的女儿，我的血管里流淌着部落之中最为高贵的血液。一次，一艘从但泽开来的蒙古圆头帆船克尔梅克号停泊在我父亲统治下的一个港口。我很想乘上这条船去人类的国家里看一看，可是船上的水手名额已经满了，当酋长的父亲也帮不了我的忙。于是我划了一只独木舟，躲到一个一边是珊瑚礁一边是大片红树林的海峡里，这是那条大船的必经之地。等大船一来，我便划着独木舟冲了出去，伸出手去，一把抓住船舷，直扑甲板，死死地抓住了锚钉。我当时决心之大，除非他们把我砍碎扔回海里，否则绝不下船。船长吓唬我，把刀架在了我的胳膊上，可是我看出他在虚张声势。后来我便留了下来，成了一名走私水手。

"一周前，一艘不知道出了什么毛病的美国潜艇在夏威夷海面上浮时撞翻了我们的船，我们走私的货物里头有卖给山岭巨人的救生圈，我靠它漂流到了这里。"

"十分精彩。"鲁滨逊说。他说完这句话后，时间剧烈地跳过了一个月，兽人和牛头人已经完全对这个岛子了如指掌。他们住在最靠近森林的小区的一幢别墅里，房租以虚拟出来的岛上货币结算，付给并不存在的房东，这其中有一部分以税金的形式流动到总督那里，作为只有一个人的政府运作的开支。但牛头人有家不归，成天在林子里和岩羊狐猴野猪厮混，搞得火烈鸟们很不安生，这跟一些大学生天天泡在网吧里大

呼小叫的打 CS 或是 WOW，让另一些在网吧写稿的人很是反感没什么两样。很快岛上的泡面和火腿肠被牛头人吃个精光，每只岩羊都能将遥远懦夫司机的身世和当兵时的那些破事儿倒背如流，其中失眠的往往来找牛头人求他讲故事。阿空加瓜不大说话，总有几次聚会后他脸色铁青地回来，“这些××！不要说电脑和游戏机，连副麻将都没有！”又像个大学生一样跑到那些空无一人的居民小区楼下尖着嗓子大叫：“女人！我要女人！”整夜，鲁滨逊和星期五听着阿空加瓜凄厉的嚎叫，辗转难眠。

然后又是救生圈上的航行，半兽人友好地告别人类，去海上碰碰运气。洋流和风推动救生圈前进，太阳几番起落后岛屿的侧影又出现在了水线的尽头。

他们登陆后在沙滩上露营，日出的时候被人推醒。一个满脸胡须身披植物伪装手持火枪的白人站在兽人和牛头人面前。“在这里露营很危险，”那人急促地说，“今天正好是星期四，这里虽然没什么人，但是鲨鱼有时也会登陆……请快一点，我们暴露在外的时间已经够长了。”从这些话我们可以听出这是一个焦虑而没有安全感的人。他自称叫鲁滨逊·“祖普”(droop)·克鲁索，弗吉尼亚号的遇难船员。阿空加瓜觉得很熟悉，但又有些不同。嗅觉视觉和听觉告诉他们这人就是鲁滨逊，但他的举动和气质又大相径庭。

鲁滨逊让那两人跟他走，一条小径若隐若现地通向莽丛深处。越往岛内部走，兽人越能看见一些令他惊愕的东西：若隐若现的小径常常中断或出现迷惑用的岔道，到处有伪装得很好的陷阱、暗藏的拒马、诡异的机关、喂毒的触发式竹箭装置。莽丛背后与其说是居所不如说是据点，壕沟箭台吊门石墙一应俱全，在蔓藤植物的缠绕下已和山体血肉交融，并没有清晰的林线。鲁滨逊要兽人藏在巨木的后头，然后取出信号枪打了三发不同颜色的信号弹，吊门轧轧地打开，一座要塞呈现在他们面前。阿空加瓜只有一点感想：如果日本人在折钵山这样搞，那硫黄岛就将成为另一座斯大林格勒。披甲的要塞守卫者、鲁滨逊的学徒、助手和仆人星期五持枪警惕地盯着外来者，即使这些外来者是由他老师带进来的——星期五可能是受到“祖普”·鲁滨逊的影响，从而倾向于“外来者是不可靠的、带入侵性质的”这样的成见。

遇难船员鲁滨逊设宴款待兽人，除了野扁豆汤，都是军用压缩口粮。阿空加瓜看见堡垒里头随处堆放着压缩口粮、饮用水、弹药、电池、燃料，墙上刷着“早打、大打、打核战争”的标语，鲁滨逊解释说，形势很不稳定，战争随时可能爆发。“全国要塞化，全民武装化，全那个那个什么化来着，”鲁滨逊说他这是在向奉行先军政治的未雨绸缪的朝鲜人民学习和致敬。“这是该地区唯一也是最后一个自由堡垒了，”星期五补充说，按照新保守主义(这个最近很流行)的理论，他们本该对该地区的其他野蛮政权采取先发制人的打击，并建立前哨基地巩固防线，但人力匮乏，除了固守之外别无他法。

之后，鲁滨逊提议说，他已经很久没有和星期五以外的其他人说话了，如果新来者不介意，他想要听听两个漂流者的故事。他又说，出于礼貌，他应该先讲他的故事。说着他掏出一本书来，封面对着那两人，念道：“《鲁滨逊漂流记》。”然后又把书放回去，这就算讲完了。

西里伯斯的牛头人老实而健谈，他继续他在救生圈上的老一套，遣词用句几乎毫无变化。令他惊异的是，他说了上一句，鲁滨逊往往能接上下一句。鲁滨逊解释说这是因为上个月岛上漂来一只岩羊，星期五威胁它给他们讲故事解闷，不然就吃掉它。惊恐过度的岩羊象卡碟的 CD 机一样在一个月里结结巴巴的讲着同一个故事，于是被吃掉了。牛头人立即缄口不言，眼光在鲁滨逊和星期五的臂膀上溜来溜去，似乎在估量一场 2 对 1 拳击的胜率。

兽人大受鼓舞，野扁豆汤滋润了他的唇舌，他往上追溯到他的爷爷。从他的故事来看，他的家族可谓多灾多难，他说他爸爸是个酒鬼，在他出生前不久自杀死了；他母亲是个网络游戏运营商，成天喝得醉醺醺的，得酒狂症死了；他大姐是被上海自来水公司放水淹死的；二姐是被日本高铁撞死的；哥哥是跳东方明珠电视塔死的；他爷爷杀了自己的老婆，往自己身上浇万事可乐自焚死了；他的第二个奶奶跟着温州商人到处流浪，后来在牢里吃苏丹红毒死了；他的表哥因为拒绝拆迁被房地产公司活埋了；他表姐因为糊涂到投了现任美国总统竞选对手的票，被人扔进了太平洋……这一家就是被厄运和遗传性的精神病折磨的家族。但是兽人与人类的

战争打到了这样的窘迫关头，连他这样的残次品都得上战场(就是说，他伪装精神病逃避兵役的伎俩被识破了……)，他就在古尔丹的船队里做水手。“有一天，”他说，“我上厕所的时候把通海阀当作了抽水马桶的闸门，我就拉了那么一下，谁知道，船就沉了。”牛头人看上去很疑惑，他停下吃喝，抬头看看阿空加瓜，因为这和他以前听到的不太一样。

鲁滨逊和星期五互相看了一会儿，很茫然的样子。因为手中有枪，他们其实不怎么在意牛头人戒备的目光，但是只要阿空加瓜试图触碰任何一个开关或把手，就能听到背后拉枪栓和子弹上膛的声音。

“嗳，这样没有意思，”兽人说，“你们也太过敏了……”但是他们都没有注意到牛头人在一旁趁此机会大吃大喝。发现这个情况的时候已经太晚了，现在要找吃的只能去山坡上挖八毛钱一斤的土豆和摘两块五一斤的平菇，这样，找食吃的人就有可能长时间暴露在野蛮人和太平洋按蚊的火力之下。“堡垒总是从内部攻破的，”鲁滨逊伤心地说。“要赶走吗？”星期五拿枪指着他们问他的头头。

遥远懦夫司机天真得近乎厚颜无耻，他说：“承蒙款待，不胜感激……剩下的能容我慢慢打包带走吗？”然后他就和阿空加瓜空着手坐到救生圈上，天空阴沉得象星期五的肤色。风把他们推离岛屿，推向深海。

没过多久，在仍看得见岛屿的时候，太阳又出来了，潮水和风突然改变方向，将生满藤壶的救生圈往回推。离

岛很近的时候，可以看见一个年轻的黑人在沙滩上漫不经心地梭巡，这是星期五。他们被大浪冲上沙滩，星期五象街坊一样和他们打招呼。这种转变令人奇怪，他们注意到黑人没有带枪。兽人问星期五，鲁滨逊到哪里去了。“他回国去了。”黑人轻描淡写地说，似乎在陈述室友暑假回家的事实。然后星期五邀他们去他家里作客。

星期五随随便便地住在一个没有怎么修葺的山洞里，这样的山洞，司若伯·克鲁索耻于居住，而祖普·克鲁索则定会撇下它去寻找防御位置更好的山洞构筑堡垒。洞口挂了个写着拉丁文“欢迎”的牌子，还有几个岩羊头挂在门洞上方。有一个厅一字摆开几台电脑，除了规模小点，格局与北三环双安边上的泰丰宇网吧并无不同。里头已经很久没有打扫了，冒出一股子馊味儿。星期五邀他们一起连 CS、上网灌水、玩通宵，还吃泡面和火腿肠。也有玩腻了要睡觉的时候，他们就将椅子拉过来拼在一起，躺着开卧谈会。牛头人已经没有什么可说的了，但他仍恬不知耻地重复他的自传体小说，这个时候总会响起阿空加瓜的鼾声，令牛头人十分恼怒。星期五会用重庆方言背诵诗歌，诗集已经找不到了，背错的地方也没人知道，这种民间诗歌通常是这样的：

你是电
你是光
你是唯一的神话
我只爱你
你这上帝的旧牙刷

这回，阿空加瓜的说法又不一样了。他先编了一个“我的朋友某某”的故事试探星期五，“我的朋友某某”在中央情报部任职，负责拷打逼问那些从海上漂流来的岩羊，久之发现这些漂流者总讲着一个故事，即：当它还没有出生的时候，它爸爸是个文学青年，而它妈妈则是个文学女青年……说明这故事有一个共同的源头，追查下去，所有线索统统指向一个著名的牛头人……星期五还在傻乎乎地问：“那牛头人是谁呀？”遥远懦夫司机已经痛揍了阿空加瓜一顿。星期五的反应说明这个与前两个分别是不同的人。所以阿空加瓜的故事现在变成这个样子了：从前一个健壮的人类间谍冒充瘦弱的兽人，他在身上刷上绿色油漆并使用橡皮泥改变容貌，他最后混入兽人社会四十七年之久，当上了德拉诺中央银行的 CEO，屡次降低贴现率，使用各类手腕制造了大量的赤字和坏帐来扰乱兽人社会的经济（就算这样他都没有被解雇），但他的后代完全被兽人化了。德拉诺世界崩溃的时候，他的儿子和儿媳待在德拉诺中央银行仓库里，银行仓库的七个保险柜发誓与混血兽人夫妇生死与共，它们果然把那对夫妇带了出来，因为受到刺激，混血兽人的妻子产下不足月的双胞胎，一个叫安迪·杜弗伦，1946 年因涉嫌谋杀被关进缅因州鲨堡监狱，现在还没出来；另一个绰号阿空加瓜，1968 年加入兽人海军，在贝尔格拉诺将军号上服役，贝尔格拉诺将军号 1982 年被海军上将戴林·普罗德摩尔的舰队在福克兰群岛以西洋面击沉，阿空加瓜侥幸逃生。如你所知，那个阿空加瓜就是这个阿空加瓜。

遥远懦夫司机很疑惑，趁星期五睡着的时候他问阿空加瓜为什么每次都不一样。阿空加瓜反诘道：那么，鲁滨逊和星期五每次都是一样的吗？

此时已是夜深人静，音箱开得很小声，里头隐隐约约传出各种音乐，那是星期五经常听的某个网络广播电台的深夜节目。但是突然，在哨子、铙钹、牛铃、玩具喇叭、铁皮罐头和一个德国军乐队的伴奏下，三个男高音唱起了用《霍斯特·威塞尔之歌》的调子改编的《酋长的脸》来，艾泽拉斯的反兽人宣传音乐，三个人类歌手在里头装腔作势地唱着：

酋长指示说：“我们是优秀种族。”
我们就喊万岁（噗哧！）
万岁（噗哧！）
对准酋长的脸。

对酋长不热爱，就是不要脸。
所以我们就喊万岁（噗哧！）
万岁（噗哧！）
对准酋长的脸。

古尔丹开口说，“世界和宇宙都是我们的。”
我们就喊万岁（噗哧！）

万岁（噗哧！）
对准古尔丹的脸。

奥格瑞姆开口说，“他们休想守住这地方。”
我们就喊万岁（噗哧！）
万岁（噗哧！）
对准奥格瑞姆的脸。

难道我们不是兽人？
纯粹的绿皮子兽人？
啊呀呀！我们是兽人，绿色的、道地的兽人！
所以，我们喊万岁（噗哧！）
万岁（噗哧！）
对准酋长的脸。

反对者（洛萨勋爵和他的人，他们在兽人手下吃足苦头）曾认为，这首平淡乏味的小调表现了艾泽拉斯人对兽人那种致命的宽厚观念——大言不惭的笨蛋，莫名其妙的跟屁虫，高呼万岁，喳，喳。这首歌的曲调让阿空加瓜想起了败退之前的那些美好时光，高速推进、侧翼突破、从背后合围，然后就是大本营的报捷通告、如山堆积的战利品、成群结队的俘虏。自从开始战略撤退以来，已经不怎么唱《霍斯特·威塞尔之歌》了，他们改唱《没有您就没有祖国》——兽人被号召起来为保卫最高酋长而战。在别的地方，在大陆上，战争很可能还在继续，但是对于阿空加瓜来说，战争实际上已经不打了，不再有敌意，除非他回到大陆上，被重新征召入伍。

阿空加瓜就着军乐沉沉睡去，与那些身处和平中的居民一样沉沉睡去。

大学生一样的网吧生活持续了三个月，有一天突然就停水停电。星期五跳起来："我们欠太多水电费了！"看起来他很清楚，牛头人和兽人都看着他。但是黑人开始收拾行李。"不住了？"兽人问。星期五回答说，这三个月吹空调和洗澡用的水电已经远超定额，超过的按原价双倍收，加起来比三个月房租还多，还不如搬家。

星期五把行李扔上他的独木舟，然后把兽人和牛头人的大救生圈推下水，就此分道扬镳。这样，阿空加瓜又在海上了。

海洋从不缺乏风暴，每次风暴来的时候兽人和牛头人都得用四肢紧紧箍住救生圈，箍得骨节和救生圈吱吱作响。开始的时候在风暴的乌云下还能隐隐看见鲁滨逊的岛屿，后来被越吹越远，就再没有遇见任何陆地，也就是说，不再有鲁滨逊和星期五了。

大风吹了一个月，阿空加瓜已经筋疲力尽，牛头人不合时宜地想跟阿空加瓜拉家常，他以精力不济拒绝了。"让我休息一下。"饥饿而疲惫的阿空加瓜说。"我有个老乡，他跟我同一个县同一个镇还同住一个小区，他家就在我对面，你说巧不巧？我们初中一块儿上的，"牛头人就自顾着说，"他加入了海军，当了个帆缆水手。因为太累，有一回白天在甲板上睡觉，被章鱼拖下水吃掉了。我被派回家通知他妈说'对不起，您的儿子让章鱼给吃掉了。'并给她带去抚恤金，可抚恤金还不够我路上花的，为了这个我还TM倒贴两万块，你说这叫什么事儿……"

阿空加瓜听了，又从救生圈上坐起来，翻来覆去地捣腾，找出绳索把自己捆绑在救生圈上。躺下去时他恶狠狠地对遥远懦夫司机说，不管发生什么事情，让他睡足时间。"别叫我！否则……"前三个字尚且恶狠狠，后两个字几乎立即就抵达了睡眠的边缘，细若游丝。遥远懦夫司机反问他，否则会怎么样？阿空加瓜回答说，推回海里。牛头人并不买帐，"这没有意思，"他说，"遇到你之前我也一直呆在海里。"阿空加瓜毫无办法，深吸一口气把头埋进海水里去睡觉，遥远懦夫司机的废话都成了遥远水面上嗡嗡作响的细小噪声。

牛头人不肯善罢甘休，他用手指头戳了一下阿空加瓜的横膈肌下面，阿空加瓜不得不吐出肺里的空气，从水里抬起头来。遥远懦夫司机对阿空加瓜说："老乡，从部族的关系上讲，我们两个是盟友，可是，真不幸，你到底是怎样来到这个鬼地方的呀？说实话吧，我并不相信先前你的故事。"可怜的兽人只好强打精神，简明扼要地回答说，他是河南人，家乡人多地少，养不活，"惟恐河南蚱蜢舟，载不动许多愁"，打小就出来闯生活，一天在北戴河海边游泳的时候被台风刮跑了，救生圈是他路过成都市武侯区一环路南三段的时候在一个废品回收站花两毛钱买的。

"老乡，看得出来这不是真话，"牛头人执拗地说，"不过我妈妈说得好，一个人如果想听真话，他就得先吐真话。我先前在伏伊伏丁纳服役的时候……"阿空加瓜并不正面应战，他只把身子蜷在救生圈边沿上，拿背对着遥远懦夫司机，坚定地打起鼾来。后来，牛头人也睡着了。

半夜里岛屿就已经遥遥在望，上午他们登上了陆地。登陆的沙滩向北突出伸入海里，倘若向南朝内陆的密林走去，就会遇着一株大树，自然形成的小径在这里分岔。阿空加瓜让牛头人向左，他向右，到处走走，随便看看。"完了在这里会合。"他说。

过了一柱香的时间，牛头人听见一声仿佛是五千头牦牛同时被利刃戳中了肺的嚎叫，一些鸟从林中逃出来，他转身向阿空加瓜的方向奔去。一个老头儿骑在阿空加瓜的颈脖上，两只脚粗壮得像水牛蹄子，箍得死死的。老头儿穿着树叶做的裤子，在剃光的脑袋上仅留有一束灰发，嘴巴里剩下稀稀落落的几颗牙齿，背后杵着一对兀鹰似的巨大翅膀，十分肮脏，已经脱掉一半羽毛，喉咙里发出"荷荷"的怪声。

阿空加瓜汗流浃背气急败坏地对牛头人说："把他弄下来！"显然他刚才并没有成功。两个钟头以后，牛头人也精疲力竭地放弃了，因为老头儿的力气比他们加起来还要大。

过了一会儿，老头儿开了口，看上去有些小心谨慎，他问牛头人："你看过《一千零一夜》吗？"老头儿用一种艰涩的方言但却有着航海人的好嗓音。"看过。""那么罗伯特·海因莱茵的《傀儡主人》呢？""看过。""真是太可惜了，我还有几个同伴……"老头儿厚颜无耻地说。原来老头儿坐在树荫下，兽人经过的时候，老头儿要他帮帮忙，又问他看过《一千零一夜》没有，兽人回答说没

有，老头儿立即跳上他的脊背不下来了。"活该你读书少，我就是海老人，"老头儿宣布。接下来，就像一只乌鸦站在一头猪的脑袋上——猪身上的虫子，乌鸦吃掉了，猪用鼻子费力拱开泥土搜寻到的食物，乌鸦也吃掉了。"给我留点儿！"阿空加瓜怒吼着，不停地为了食物在岛上奔走。但是牛头人眼看着他本来健硕的同伴一天天消瘦下去。

他们试过很多办法，商议的时候，必须趁着海老人熟睡的时刻偷偷摸摸咽唧咕咕，可是谁知道他是不是真的睡着了呢。过去无往不利的种种手段统统遭到了可耻的失败：海老人的上半身酩酊大醉，两条腿却仍纹丝不动；石锤砸在脑袋上，发出金石相击的声响；匕首戳在皮肤上如同戳在最厚实最坚硬的橡皮上，完全捅不进去……有时，能从海老人眼睛瞟他们的余光里看见一些像是嘲笑的神色，仔细看时，那种神色又消失了。后来，一些方案还在商议时便被否定了，他们不再做徒劳的努力，乌鸦仍旧待在猪头上。

一天凌晨，太阳还没出来，牛头人被奇怪的声音惊醒，好像坐在没有关车窗冲过隧道的火车上，那是海老人张开了翅膀，正在试着扇动它。遥远懦夫司机看见老头儿吃了几个海贝，张开了翅膀，那翼展比想象的要大，扇动翅膀生成的飓风把他们倚靠着的椰子树刮得东倒西歪，所有的东西包括石头都从中间向四处飞去，海老人拖着兽人跌跌撞撞扭扭歪歪地浮上半空，而兽人此时竟仍在熟睡。"停下！"牛头人大叫，但话一出口就被大风吹散了。兽人耷拉着脑

袋，两条腿象铁耙般在地上犁出两道深沟来。突然，就像往上跳了一下，海老人拖着兽人离开了地面，很快就往天上升去。

阿空加瓜被冷风吹醒的时候，已经飞到陆地上空。往下看时，大地象后院的草坪一般。“这是为什么？”他大声问。海老人拿出一个收音机，里头一个男人在反复地说一句话：“西班牙全境天气晴朗”，这其实是一个暗号，敦促长枪党人发动一个全国性的叛乱。用广播暗号传递指令并不新鲜，欺诈者基尔加丹就喜欢这一套，催促巫妖王动手之前总要在广播里花钱买时段让播音员念马雅可夫斯基的诗：

用团结
用建设
用自制
和惩治，
把放出来的一群恶狗
拧下脖子！

或者要让巫妖王肃清异己的时候，也念马雅可夫斯基：

谁今天不是跟我们同声歌唱
谁就是
反对
我们！

马雅可夫斯基狞怖的风格十分适合不死军团，土不拉唧的兽人没有见识过这套把戏，他们只会在电台的加密频道里乱吼“金山金山，我是银水，玉石有麻烦”，阿空加瓜觉得很新鲜。海老人又拿出一个秃鹫军团的徽章给阿空加瓜看，秃鹫军团是站在长枪党一边的，这就是说，海老人得去打一场西班牙的内战，站在长枪党一边。

“可为什么带着我？”兽人问。海老人解释说，老夹着兽人是因为双腿有肌肉痉挛的毛病，带着兽人他也觉得很累赘。“马上就去找医生！”他大声吼着，逐渐飞得更高了。阿空加瓜再往下看，大地已经变得象稀粥一样。乌鲁克的英雄王吉尔伽美什挂在雄鹰爪子上也去天空游了一遭，但是人家说放就放了，吉尔伽美什给摔得象滩烂泥。阿空加瓜生怕那老头儿也来这么一招，他大声问道：“那治好以后呢？”海老人不答话，只是用力拍打翅膀，跃到了云层之上。在那里，阿空加瓜看见一大群面目狰狞的翼人脚上挂着500磅的穿甲弹顺着气流编队往一个方向飞去，显然他们是要去轰炸什么。

一个翼人看见他们，他离开编队，过来和海老人并列飞行。他的屁股上画着一个红十字，为了保证敌人看得清楚，不向他射击，在肚子上又画了一个。

“又痉挛了？”那翼人大声吼着。

“再给开点药！”海老人回答。

军医拿出两支针剂和一个降落伞来。“一边一针，降落伞给他！”说完飞回编队里去。

“他们要去轰炸哪儿？”兽人问。“我怎么知道，没准儿是去珍珠港。”说着老头儿把针剂扎到一条腿上，马上那腿就象断了脊椎的蛇一样从兽人肩膀上松开，兽人死死地抱住了另一条腿。老头儿打算扎另一条腿，可是扎到兽人身上了。

兽人头晕目眩，恍惚中他似乎看到温特斯中尉站在剧烈颠簸的C-46机腹舱口，“跳！”中尉喊，绿灯亮了。兽人纵身跳入空中，拉开了主伞。

完全清醒已经是许多天以后的事，药效过去前，阿空加瓜在一片热带雨林中游荡，连他自己也不记得。最初他看见一些树干上贴着老军医治疗皮肤病和性病的小广告，就走了过去。越往前走，树干上的小广告和办证的手机号码就越多。

最后小广告指引他走到林中一小块清除出来的空地上，中间是一座玛雅风格的金字塔，上面挂着“亚马逊国际青年公寓”的牌子。一个骑士咧开嘴笑起来：“又一个上钩的……我的小广告路标怎么样？”这些小广告都是这个骑士贴的，以吸引在热带雨林中迷路的人来这里过夜。阿空加瓜揣测他一定在皮包广告公司干过。

就在兽人背后，一伙德鲁伊气急败坏地钻了出来，看样子一言不合就要动手。“小广告谁贴的?!”他们说。骑士不得不为他的创意付出代价——他一直在雨林里刮树皮刮到2005年5月8号欧洲胜利纪念日，仍有一些零星的小广告没有清除干净。他随便涂鸦的那些所谓办证的手机号码主人又把他告上四

川省乐山市中级人民法院，使他不得不每周支付人民币两块五毛钱的巨额赔偿金。

这个国际青年公寓里头聚集了各方的逃兵、掉队的人、特工、间谍、叛徒和爱好和平人士，他们和睦相处，只互相辱骂，绝不使用暴力。

大厦喇叭里在播放一首日文版的国际歌，吹吹打打很是热闹，活象节日的马戏团在游行，跟张楚版的《社会主义好》很有一拼。阿空加瓜看见一群山西口音的牛头人在大厦走廊里走来走去，心中一惊，别过头去装作没有看见他们，把脸藏起来。从声音里辨别出遥远懦夫司机不在他们中间后，他才慢慢地把头抬起来，走到住宿部去登记。

因为没带什么钱，阿空加瓜住在大厦地下二层的一间小屋子里，这里房租便宜、冬暖夏凉，一些神秘的生意人夹着皮包西装革履地出没其间。地下室的厕所和洗澡间都是公用的，经常被一些身上长满牛皮癣的精灵挤得水泄不通。这些房间房门都不隔音，饭后走廊上常有人光着膀子肆无忌惮地聊天；隔壁有带家属的正翻来覆去缠绵悱恻地低吟浅唱着，压得床板嘎吱作响；另一边的房间里则在播放莫名其妙的电视剧，一些傻不拉唧宝里宝气的男女正四处奔走，以追求个人的幸福为最高己任：“尔康，一个破碎的我怎么去拯救一个破碎的你？”“你痛，我也痛！你痛，我更痛！”“书桓走的第一天，想他；书桓走的第二天，想他想他；书桓走的第三天，想他想

他想他。”这玩意儿被当时的人们笼统地称之为“琼瑶剧”，现在的人们可没有那么客气，他们直接管这个叫SB。

琼瑶剧一集接一集，带家属的同志在隔壁和家属一道反复高歌猛进，兽人在床板上辗转难眠，于是出去透气。因为地下室看不见阳光，不知天日，他走出地下室的时候，正是傍晚六、七点的光景，天色微暗。地下室外边的马路牙子上蹲了一溜地下室土著，都在飞快地扭动大拇指收发短信，手机短信提示声此起彼伏，响成一片。兽人的手机早已被海水泡坏，没有蹲下来和群众打成一片。在手机没被海水泡坏之前，阿空加瓜参加了北京公交车上到处都贴着的“手机同城交友”活动，结识了一个“单身的、贫穷的、大波的”八零后女作家。该女作家刚出了书，当时阿空加瓜在她的博客上留言：

“一个单身的、贫穷的、大波的女作家……”

八零后女作家的回复是：“买书！”

“……还以为你会‘惠赠×友阿空加×……’什么的。”

“买！”

“书名叫什么！有闲钱就买！真是恶形恶相！不过就多一本的销量！”

“剩一口饭钱也得买！买了拿来找我签名我就请你吃饭。”

没等阿空加瓜有空去书市买减价书，战争就爆发了，混乱中单身的、贫穷的、大波的八零后女作家和她的作品不知所踪。一想起最终还是没能蹭到饭，阿空加瓜不禁十分忧郁，他抬起头来，双眼朦胧，听见一些人在向他打招呼。这是那些成群结队的山西牛头人，看样子已经下班。他们邀“兽人老乡”去他们的地洞喝酒耍子。

牛头人住在地下一层的一个大套间里，这里弥漫着浓烈的酒味，隔壁房间的散装白酒和红酒一直堆到天花板，还有一些灌瓶和封口用的机器。这些牛头人注册了一个名叫“卡利姆多牛人联盟”的政治组织，这间屋子就是他们的总部，可是他们从来不参加任何一级的选举。他们在这里用工业酒精勾兑卡利姆多土产剧毒假白酒，用工业酒精和苏丹红勾兑假波尔多红酒，然后利用政治组织募集经费可以不必纳税的漏洞，以募捐为名大肆销售剧毒假白酒和假红酒，让他们毒死的不计其数。亚马逊国际青年公寓周围被喝出了一个无人区来，该区域里头有嘴巴喝酒的都给喝死了，牛头人不得不每天坐轻轨去稍微远一点的地方销售剧毒假酒。

这些牛头人回到他们的屋子，就点燃煤油炉自己炒起山西小菜来，又从保险柜里取出真正的波尔多红酒，一时间，房间里弥漫着欢乐祥和的气氛。阿空加瓜与他们交谈，得知里头有一些是牛头人的第一艘战舰“波将金号”上的水手，就问起遥远懦夫司机。“是有那么个人，”一个牛头人水手醉醺醺地说，“象唐僧一样罗嗦。后来船散架了，我们漂在海上，他一直不停地说，我们就趁着夜里游离他，把他一个人留下了。”

这时房门被撞开了，一伙保安冲进来没收了煤油炉子和锅铲等炊具，夺过他们的饭菜自己吃了，然后把这些牛头人和阿空加瓜关进小黑屋。“这是为什么呀？”阿空加瓜绝望地问，他还没吃饱。那个水手回答说，这个大楼不许房客自己升火做饭，因为这里的老板是个厨师，他不能容忍别人自己升火做饭而不吃他做的饭菜，所以大楼保安一直在监视，自己升火做饭的房客会被关禁闭。然后，那个水手也绝望了，“关禁闭时，他们只给土豆泥吃！”他凄惨地嚎叫道。

亚马逊国际青年公寓的老板和厨师是一个叛逃的燃烧军团老兵，人们叫他艾思豪（Asshole）。中国石化因为燃烧军团拖欠巨额燃气费，已经停止向他们供应天然气，所有燃烧军团的士兵都不再燃烧，大规模的侵攻已经停止，萨格拉斯现在只能通过他的代理人来打仗。艾思豪在那之前就离开了燃烧军团，来到滨海边疆区茂密的热带雨林开了一家旅馆并自己掌勺，他的盔甲放在角落里，耐火材料映出惨绿荧光，没有别的选择，他只能用木柴烧火做饭。

艾思豪生平只会土豆泥、土豆丝、蘑菇肉片三道菜，但是他的才能和创造力使得他立在这三道菜上就能不朽。一般来说从周一到周日，三道菜轮着来，从不同时出现。今天是土豆丝加蘑菇肉片，明天就会是土豆泥加蘑菇肉片，后天则是土豆泥加土豆丝。但艾思豪为了

加深人们对于蘑菇肉片的渴望和印象，有时会连着四天上土豆丝和土豆泥、土豆泥和土豆丝、土豆泥和土豆泥、土豆丝和土豆丝，然后在第五天上一举来个蘑菇肉片——只有蘑菇肉片，没有任何土豆，这样，被土豆折磨了四天的人们就会在餐桌上大唱艾思豪的赞美诗，而且不管做得怎样都狼吞虎咽。他只把菜名的顺序调换一下——土豆丝和蘑菇肉片，蘑菇肉片和土豆丝——然后就说这是不同的菜单，因为上菜的顺序不一样。为了表示他其实不止会三道菜，艾思豪还开发了subspecies，即亚种——土豆丝切成十厘米长是土豆丝，如果只切成五厘米长，就是另一道菜——Tudousi 5 CM subspecies（土豆丝五厘米亚种）；蘑菇肉片起锅时，如果蘑菇盖在肉片上面，就是蘑菇肉片，如果肉片盖在蘑菇上面，则是该菜的亚种——肉片蘑菇；土豆泥如果是用大个土豆做的，就叫大土豆泥，如果是用小个土豆做的，就叫小土豆泥，如果大个小个都有，则叫“绯村剑心和比古清十郎”……

这样，房客中想要暗杀艾思豪的人不在少数，他们秘密结社，企图共襄盛举。又有流言说艾思豪其实是被萨格拉斯解雇的，因为他只会做三道菜，萨格拉斯吃艾思豪做的不干净的土豆泥吃出胃病来，勃然大怒，连薪水都没有给就把艾思豪开了。这些流言被别有用心的人传来传去，损害着公寓老板作为一个愤青和叛逃者的声誉。

禁闭出来后，阿空加瓜的房门上插

着一张小传单，是叫他去参加地下集会的。左右无事，他就去参加了一回反艾思豪地下组织的秘密集会。会上一个戴眼镜的立场激进，他猛烈抨击使用煤油炉子做小炒的人，他认为电炉才是正统，不会在地下室狭窄的空间里造成空气污染和被保安发现，他主张把使用煤油炉子的人从秘密大会中驱逐出去。一些人支持他，包括一些对煤油味儿过敏的大厦保安；另一些人反对他，认为联合阵线应该包容更多的立场，只要是反艾思豪的都应该团结。两派争了起来，会议枯燥乏味。阿空加瓜看见那些牛头人远远地坐在会场边上，吃着爆米花看热闹，他就走了出去，觉得参加这种组织还不如自己组建一个。多年以后，在遥远的旧大陆，阿空加瓜一手建立了国家社会主义德拉诺兽人党，通过竞选夺取了新德拉诺共和国的政权，开始大肆排挤迫害牛头人，将他们的产业作为“Objekte”低价出售，并积极重建军备，准备再次和人类联盟开战，争夺生存空间。人们简称新德拉诺共和国为“德国”，管阿空加瓜叫“元首”，不过这都是后来的事。

阿空加瓜从会场出来后，没有回房间。他小心地穿过那些保安形同虚设的哨岗（因为他们也急切盼望秘密社团干掉艾思豪），来到厨房外头的走廊上。他整夜在那里走来走去，寻找机会偷吃一些原料——在这里，原料总比成品味道要好。他听见艾思豪一边做菜一边在唱歌：

大师傅穿过厨房后门，雄赳赳呀气昂昂，
腰间的菜刀闪闪亮，
美丽的姑娘们，泪水直流淌……

我们当厨子的，真是了不起，
美人们对咱哟，打心头欢喜。
我们的钱要多少有多少，到哪儿都过得甜如蜜……

“你倒过得甜如蜜，蹩脚货！”阿空加瓜心里嘀咕着。

后来在晚餐后的点心时间（点心是甜土豆泥），大家都不约而同地讲起各自看见听说的饕餮的故事，所有故事缺乏创意，统统用“我表哥夫妇的楼下养了两只……”开头，或者是藏獒，或者是食尸鬼，一个比一个生猛，听上去就像是背后约好的。轮到阿空加瓜时，他只说“我表哥夫妇楼下养了两个Guangdong人……”就停住了。“下面呢？”别人问。“下面被吃掉了呀，整幢楼和所有房客，还有我表哥夫妇。”

有好一阵，大家没有吭声。阿空加瓜又像想起什么似的补充说：“我听我爸爸说，他从Guangdong移居河南的时候，他……”还没有说完，所有人都挤到另一边，兽人周围空了下来。艾思豪看上去若有所思，他双目炯炯地在那些登记簿上写着籍贯Guangdong的人脸上扫视，可你根本看不出他被触动的是逆反心理还是别的什么。接下来的一个月完全是地狱，艾思豪除了土豆泥什么也不做：大土豆泥、小土豆泥、“绯村剑心和比古清十郎”……人们往往吃着吃着就能在土豆泥里发现厨子放进去的小纸条，上面写着“绝不投降！”“让Guangdong人来得更猛烈吧！”“It's time to pay and face Asshole!”或者诸如此类。大厦保安忍无可忍，终于自己动手干掉了艾思豪——他们在厕所里逼他就着牛头人的假酒吃下了自己做的全部土豆泥。

艾思豪宁死不屈，他按照一般RPG游戏中boss的套路，扳下了一个龙头，这个龙头既是抽水马桶的冲水闸，又是整个亚马逊热带雨林的通海阀。所以此时整个亚马逊热带雨林正在沉入水中，人们象沉船上的老鼠一样离开亚马逊国际青年公寓，这些幸存者后来在一个遥远的地方仿照这座公寓重建了另外一些国际青年公寓，那个地方叫尤卡坦半岛。

阿空加瓜鼻青脸肿地坐在公寓的金字塔顶端，绝望地看着水漫上来。长期的航海生活使人缺乏锻炼，他趁手的凶器木工小斧头不知什么时候被偷走了，他的脸在刚才哄抢的混战中被一些人类步兵打得坑坑洼洼，那些救生器材不是被抢走就是损坏了，阿空加瓜无法可想，他坐在金字塔顶端遥望夕阳，想起竟然已经打不过瘦弱的人类步兵，心中难受。他想起多年以前一个叫阿莱的女人说过“别告诉别人你今天难受过，什么也别对别人说，因为说了也没有用”，他决定什么也不说，打死也不说。

最后，一艘墨西哥快艇经过这里，船上的墨西哥人停下来向阿空加瓜问好，他们以为他是个斜阳西下、潮水上涨时坐在金字塔顶端观赏风景的风雅人士。阿空加瓜抓住这个机会，他拿出山西牛头人留下的一点剧毒假白酒，声称这是伏特加，他大声地问那些墨西哥人，是否有多余的救生圈。

“球-剩-犬？”墨西哥人听不太懂，他们尝了一些勾兑的工业酒精，认为味道还可以，就用实物交换买下了全部的剧毒假白酒，其中有一个中国产的大号救生圈。“都是中国货，不太好用，凑合凑合吧。”墨西哥人离开了。阿空加瓜看见，在墨西哥人的快艇上空，艾思豪阴魂不散，随着墨西哥人逶迤而去，但这是另一个故事了。

阿空加瓜绝处逢生，乘着这个大号救生圈（几乎有他当初那个那么大）在海上漂流了两个月，中间不幸罹患了嗜睡症，从一个二十四小时睡到另一个二十四小时，醒来后，因为睡得太累，又翻身接着睡。睡眼惺忪之间，他听见有人在水里扑腾和喊叫，一个山西口音、浑身长满藤壶、贝类和海藻的牛头人正朝他游过来。他伸出双手，把牛头人拖上了救生圈。遥远懦夫司机依旧腼腆，在一开始说不出什么来，但兽人已经知道这是一个假象。

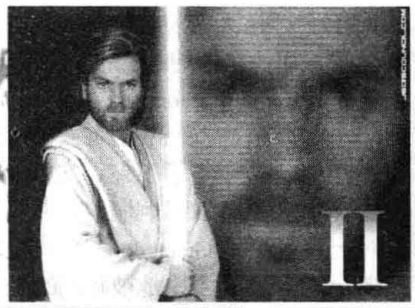
“就叫我阿空加瓜吧。”他这样说，翻身又睡着了。

（全文完）

堕落的旋律

——从阿纳金·天行者及阿尔萨斯说起(上)

文:游戏王



阿纳金·天行者
来自:《星球大战》
档案记载:被怀疑由原力直接受孕而生,因机缘巧合(或许是原力安排)被金魁刚和奥比万师徒在那卜星事件中发现。金魁刚死后,奥比万成为阿纳金的师父,将其培养成绝地武士,被称为"无敌英雄"(Hero of the Invincible)。后在克隆人进攻事件中背叛绝地长老会,成为皇帝忠实的奴仆——黑勋爵。

——雅汶 4Jedi 学院资料馆

阿尔萨斯
来自:《魔兽争霸 III》、《寒冰王座》
档案记载:艾泽拉斯世界洛丹伦王国王子,早年曾接受最为良好的教育、随后被任命为光明使者乌瑟尔的副手,拯救王国于水火之中。后因不明原因发狂,屠城、杀友、弑父,最终背叛光明和正义成为巫妖王的奴仆——死亡骑士。

——《艾泽拉斯编年史》

《星球大战》和《魔兽争霸 III》,这两部堪称典范的娱乐作品自问世以来就未曾受过冷落。毫无疑问,在它们耀眼的光环背后,在其波澜壮阔的史诗篇里,庞杂且惊人心魄的剧情功不可没。就我看来,西方文艺但凡想在作品的伟大性和悲壮性上有所建树,就必然牵扯到人性的方方面面,其中尤以堕落、背叛、卑怯,甚或是反面英雄最为突出。你可以说这是一种反衬的需要,也可以把它理解为写实主义的态度——我们能够从大量的西方文学、油画、雕刻等艺术形式中找到佐证。

然而,我今天并非以泛谈西方艺术特点为目的,如题所示,阿纳金·天行者以及阿尔萨斯王子才是我关注的焦点。我希望,在这两个命运、遭遇相似的人物之间,在电影和游戏孟不离焦的联系之内,为您奏响一曲稍具启迪、警示作用的——堕落旋律。

他们的成长
——奴隶 VS 王子

阿纳金与阿尔萨斯显然有着极端相反的家庭背景——奴隶与王室。从成长历程上来说,阿纳金天赋异禀,当他还是奴隶孩童时,就具有高超的驾驶技术,并且具有神秘的预知能力;而阿尔萨斯,则受到了最好的后天教育,在父亲的安排下,他从小便追随最伟大的矮人英雄穆拉丁·铜须学习武艺。在穆拉丁出色的调教以及良好的家庭教育之下,阿尔萨斯逐渐成长为一个优秀的王子。

他们善良、热忱、正直、勇敢……几乎具备了世人能拥有的一切良好品质。但从某种意义上来说,阿纳金和阿尔萨斯从接受培养的开始便已丧失自我,成为被画上无数标记的符号。阿纳金承载着金魁刚和绝地长老会"救世主"的期望,阿尔萨斯则背负着王国的荣誉、臣民的期望,甚至整个联盟阵营的振兴重任。随着年龄的成长,两人肩上的压力越来越沉重。他们就像温室里的花朵,骄傲而脆弱。他们既以肩负的使命为荣,潜意识里也极为惧怕自己不能胜任,所以,他们的表现欲望十分强烈。

阿纳金的第一个任务是护送 Padme 议员回那卜星,在与女王会面后,阿纳金不惜与 padme 争执也要证明自己是个 Jedi 而不仅仅是 padawan;而身为王子的阿尔萨斯意愿更加迫切,天灾军团的出现,可以说正好为他提供了一个绝好的机会。

阿纳金出生于奴隶家庭,从小就失去了自由。相信每个出身卑微的人或多或少都会这样:渴望自由、害怕失去、自尊心极强、敏感易冲动、对外界不信任;阿尔萨斯则恰恰相反,他拥有一人之下,万人之上的地位和权力,这使他在各种良好品质之外增添了一分傲气却不是霸气,他们变得偏执、固执、拒绝接受意见,在自己认定的道路上过度的勇往直前。讽刺的是,自卑和高傲拥有着共同的弱点——容易受到诱惑和欺骗,这就为他们日后的悲剧埋下了伏笔。

他们的导师
——奥比万 VS 乌瑟尔

不可否认,奥比万对阿纳金的影响已经远超师父的范畴,在很多方面,阿纳金与奥比万更像是一对父子、兄弟而不是师徒。奥比万承认阿纳金的天赋,认为他能够在各个方面超越自己,然而他最担心的是阿纳金那不成熟的心灵和难以自控的自大情绪。处理完边境纷争回到首都之后,奥比万在长老会面前毫不留情的拒绝授予阿纳金成为绝地武士的测试(Trail),这令阿纳金相当不快。所幸 padme 的出现冲淡了师徒间的尴尬气氛,但裂痕已经出现。阿纳金在护送 padme 出发前有一段剧情很直白的表达了他的抱怨:"在某些方面,甚至是很多方面,我已经超越他了。他感到我是如此的深不可测。他不让我继续前进。他对我过于苛刻。他从不倾听别人的意见,这很不公平。"而当他眼睁睁的看着母亲咽气之后,阿纳金的情绪更加偏激了,他认为这些都是奥比万的过错,认为奥比万出于妒嫉而没有尽到一个师父责任。

同样,乌瑟尔对阿尔萨斯的潜心栽培不亚于奥比万的努力。当得知阿尔萨斯是奉国王之命前来"协助"自己时,乌瑟尔立即不动

声色的领会了国王的用意，尽心的培养年轻王子的战术策略。有人在这里曾经评论：阿尔萨斯王子因为受不了乌瑟尔的迂腐和保守才决定独自面对天灾军团。但是我要说，乌瑟尔是白银之手的领导者，是上次大战指挥官洛萨的副官，他的经验绝对比初出茅庐的阿尔萨斯丰富得多。乌瑟尔与奥比万同样担心自己弟子那颗不安分的浮躁之心，当阿尔萨斯第一次对还未变成丧尸的村民下手时，乌瑟尔非常的震惊和气愤，他发现阿尔萨斯胸中隐藏着强烈的杀戮欲望，这不是一个圣骑士该有的品行，也不是未来国王所应有的胸怀。但碍于身份有别，乌瑟尔只能选择与阿尔萨斯分道扬镳。

乌瑟尔和奥比万在两部作品中分别扮演着“清醒的旁观者”这一角色，他们能够发现自己弟子的缺陷，并做出预测，但是他们却无力阻止坏结果的到来。他们两人也“惊人神似般”的被变节的弟子杀掉，或许说是一种“殉道”更为恰当。当奥比万被黑勋爵找到之后，已有寻死之心，他的死更像是自杀，以求对黑勋爵造成心灵上的冲击，也为了成全卢克的大义；而乌瑟尔则背水一战，置诸死地却没有后生，因为他知道退到哪里都不可能改变阿尔萨斯那扭曲的心灵，不如做个了结，胜利则为世界除一害，失败则不必再背负那份被弟子和好友背叛的痛苦。

他们对弟子的爱是感人至深的，奥比万在与阿纳金决斗时还不住地提醒着他注意地形，在削掉阿纳金手臂之后，仍然对阿纳金伸出援手，即使面对阿纳金“I Hate you!”的诅咒，奥比万却报以“I loved you!”的回应，这样的对照分外鲜明；至于乌瑟尔，他死前还尝试着对阿尔萨斯进行最后的感召，希望能唤起他心中哪怕是最后一点点的人性……这些，确实令人唏嘘不已。

他们的主子
——耐奥祖 VS 白朴庭

在我们眼里，阿纳金和阿尔萨斯都是背叛者，虽然他们本人自有一套道理，并不这么认为。在这里，引诱他们堕落的巫妖王耐奥祖和帝国皇帝白朴庭无疑是罪恶的根源。关于耐奥祖，我们并不陌生，但却少有资料谈及巫妖王是如何发现阿尔萨斯的“才能”，并将其锁定为引诱对象的。可以肯定的是，耐奥祖对恶魔的那一套做法是有反抗意识的，他虽然被禁锢于寒冰王座之中，野心却从未有过收敛。为了自己的目的，耐奥祖深知光靠没有思想的亡灵奴隶远远不够，而克尔苏加德这一类的法师又过于脆弱，所以他必须要寻找一个足够强壮的艾泽拉斯代言人。之所以看上阿尔萨斯，不仅因为他年轻、富有才干，更重要的是他冲动、自傲这些缺点在耐奥祖眼里都变成了容易控制的优点。他深知阿尔萨斯欲求不满，嫉恶如仇，如何把这样一位另一阵营的厉害人物招至麾下呢？狡猾的耐奥祖首先让克尔苏加德出场并牺牲，把阿尔萨斯的负面情绪转移到恐惧魔王身上。在阿尔萨斯救回克尔苏加德的游戏场景中，阿尔萨斯曾向这位往昔的死敌道歉，克尔苏加德却大笑着说：“你早就被巫妖王选作得力干将了”，意即“这一切都是为了让你入套”。而在得到霜之哀伤后，耐奥祖更是不失时机的连着送上两个祭品：朋友和敌人，让阿尔萨斯彻底相信只有在耐奥祖的领导下才能获得强大的力量，从而真正完成了由圣骑士到死亡骑士的转变过程。

帝国皇帝Palptine（达斯·西帝斯，以下译作白朴庭）所用的方法与耐奥祖如出一辙——当前任弟子达斯·魔被奥比万干掉后，他虽然立即找到了杜库伯爵，但他从未认为杜库的力量值得依靠。更主要的是，杜库本身便心怀鬼胎摇摆不定（他曾向奥比万吐露真言，但奥比万当时没有相信）。所以，他必须要寻求一个更加强大，更加容易被控制的角色。与耐奥祖一样，阿纳金冲动、自大、内心敏感脆弱的那些“缺点”被白朴庭视若珍宝。当阿纳金被长老会不信任和排斥之际，白朴庭不失时机的任命阿纳金为自己在长老会的代言人，从而加剧了阿纳金与长老会的矛盾及冲突。平时，他也不遗余力的对阿纳金的思想进行腐蚀：“你不需要指引，你要学会相信自己的感觉，那时你就会变得无敌。我已经说了很多遍，你是我所遇到的最有天赋的Jedi骑士。我正逐渐看着你成长为所有Jedi里面的佼佼者。”当阿纳金苦恼于padme之死的迷梦时，白朴庭又以黑暗原力中“莫须有”的复活技能为饵扰乱阿纳金的良知和正常思维。直到最后，阿纳金穿上黑武士铠甲成为黑勋爵时，这个大阴谋家仍不忘给其最后的一击：“Padme死了，死于你的愤怒。”

总体而言，耐奥祖和白朴庭都具有一流的细密心机，懂得利用人们最珍惜的东西去诱惑他们，而且颇具耐心。耐奥祖在恶魔的监视下仅凭脑电波就可以一点点蚕食燃烧军团的优势并且逐步培植势力；而白朴庭则装了几十年的“好好先生”，同样在Jedi长老会的监视下一点点的建立起自己称霸的本钱：克隆人（后来的风暴士兵，Stroomtrooper）和阿纳金（黑勋爵）。阿尔萨斯和阿纳金双双栽在他们手中情有可原。

他们的堕落
——两次屠杀

任何高贵者的堕落都无一例外的由某次错误的决定而始，这次阿纳金和阿尔萨斯也走到了一起，他们的堕落同样源于两次屠杀。

第一次屠杀：阿纳金无助的看着自己的母亲在眼前死去，随后将愤怒发泄到了所有的Tusken Rider族人身上，妇孺也无一放过。随后在与padme的对话中，阿纳金先是抱怨自己无能，无法将死去的母亲救活，无法给与将死者新的生命；随后他又咬牙切齿的说：“我把他们全杀了，不仅是男人，妇女和儿童一个都没有放过。他们如同畜生一样，所以我也可以像屠杀畜生一样屠杀他们。”这是他第一次通过屠杀来发泄私愤。

阿尔萨斯做得更绝：没有了乌瑟尔的监督和引导后，他竟然下令屠城！在他看来“宁肯误杀一千，不肯放掉一个”、“死了的村民才是没有感染瘟疫的村民”简直就是理所当然。在这种狂热之下，阿尔萨斯几乎将斯坦索姆夷为平地，这也是他由保护者转向屠杀者的关键一步。

第二次屠杀：如果说第一次屠杀还可以用“冲动”、“不理智”等理由来勉强应对的话，那么第二次屠杀则完全就是有意识、有目的的行凶了。阿纳金投靠白朴庭之后，第一个任务就是前往Jedi长老会的所在地“清剿叛逆”。自古以来，考验背叛者忠心的方法莫过于命令他们对以前的朋友刀剑相向。阿纳金完全丧失了理智，其中一个最为震撼人心的镜头即是他屠杀长老会年幼学生的一幕，“阿纳金哥哥，你是来看我们的吗？”——不明真相的孩子们这样问道，而回应他们的却是阿纳金手中那灼热的光剑……

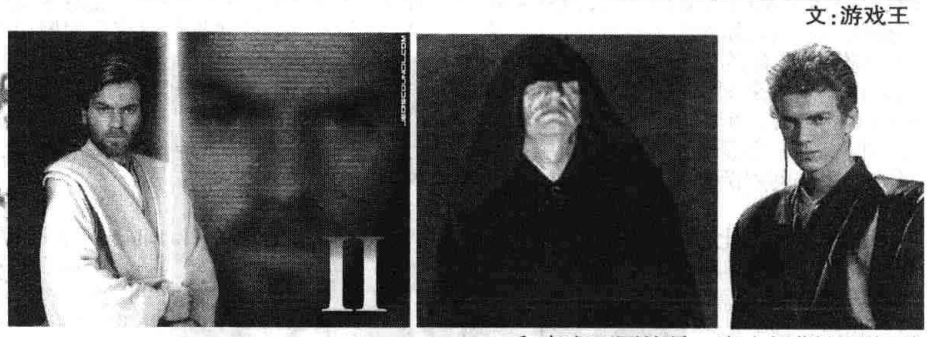
再让我们来看看阿尔萨斯，被仇恨和欲望蒙蔽了双眼的他执意寻找“霜之哀伤”，并为此而向自己的老师及挚友矮人穆拉丁·铜须求助。穆拉丁是一位伟大的战士，但他缺少乌瑟尔那样的洞察与判断能力，虽然他也发现阿尔萨斯正在危险的边缘徘徊，但却由于对阿尔萨斯的过分信任而低估计了后果的可怕。阿尔萨斯最后实现了愿望，“霜之哀伤”中的诅咒使王子瞬间堕落，失去了本性。邪恶在他身体里急速膨胀，并完全地控制了他的意识，将他彻底推向罪恶的深渊。阿尔萨斯举起宝剑后做的第一件事，便是斩杀了自己的老师和最忠实的朋友穆拉丁。

若将阿纳金和阿尔萨斯的堕落做一个对比，我们就可以看出他们的堕落都始于一种心灵上的偏激和不成熟。他们以不够健全的心智去强调、追求自己所不能掌控的力量，这就像让真枪掌握在小孩子手中一样危险。这也就是为什么Jedi的教条中有“平和的心态就是放弃”的教导，也是为什么白银之手乃至所有的圣骑士都是保卫者而不是杀戮者的道理。

堕落的旋律

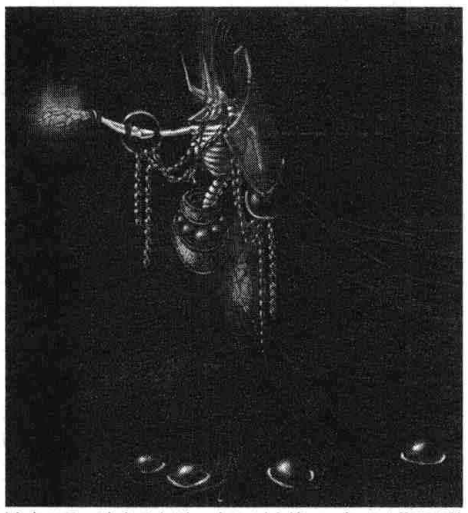
——从阿纳金·天行者及阿尔萨斯说起(下)

文:游戏王



两人的后继者
——卢克VS塞文娜斯

阿纳金和阿尔萨斯从某种意义上来说是失败者，尽管它们在命运面前进行了反抗，表面上看也取得了成效，但最终都以丧失本性作为代价。而卢克与塞文娜斯则恰



恰相反。我们认为，命运就像一条充满陷阱的道路，能否在前进的过程中得到胜利，其判断依据并非单单是“从这条路跳转到那条路”那么简单。事实上，抗争命运本身即是一种个人性很强的行为，倘若要以“失去自我”来改变处境，那便毫无疑问是本末倒置的滑稽悲剧——很不幸，阿纳金与阿尔萨斯正是此中典例。

也许是因为成长环境的不同，我们可以看到，卢克不像他父亲年轻时那般冲动。他继承了阿纳金天生的巧手，有很多自己的朋友，这与阿纳金认为自己一生中都没有过好友的孤独截然有别。父子两人同样生长在不幸之中，同样忍受着煎熬，卢克却始终坚信幸福将由自己双手创造；而阿纳金则在自负与自卑的交织心态中怨天尤人。

归根结底，星战后传三部讲述的就是卢克逐渐明了身世、从技能和心理上训练自己、认识命运并且反抗命运的故事。一边是奥比万和尤达大师不遗余力地教导，一边是黑武士父亲阿纳金的威胁利诱，性格决定了命运。卢克从始至终都相信着自己的理性，无论如何也不愿向黑暗面妥协：第一次与阿纳金交锋，他还不知道黑勋爵就是自己的父亲，阿纳金一面以强大的力量攻击卢克，一面不断的引诱他加入黑暗势力，卢克断然拒绝后被削掉了握剑的手。这时阿纳金说明了真相，以期摧毁卢克的信念，卢克在极为痛苦和矛盾之中，毅然跃向深渊——这是星战系列中十分震撼人心灵的一幕。

后来，卢克被阿纳金带到了西斯皇帝跟前，此时，卢克仍然没有放弃拯救父亲的努力，当他在西斯皇帝的闪电面前显得如此脆弱之际，父子亲情的血浓于水终于换来了阿纳金的幡然醒悟，与皇帝同归于尽，从而完成了一次感人至深的救赎。

也许我们会对这种电影式的“邪不胜正”感到厌倦，也许我们会对阿纳金缺乏“一坏到底”的酷劲儿觉着乏味，但我们也从此记住了卢克这个小伙子，事实上，他在很大程度上成了当时美国青少年的教育题材。

塞文娜斯也是一个悲剧人物。作为银月城的精灵守卫队长，她肩负着责任与族人的血债。但命运玩弄了她，阿尔萨斯把这个桀骜不驯的女人转换成了女妖——塞文娜斯变成了最为自己深痛恶绝的东西。但是，倔强的她并没有向命运低头，她没有像瑞文戴尔男爵那样对阿尔萨斯死心塌地。在阿尔萨斯去营救奥耐祖的当口，塞文娜斯觑准时机，挑拨起人类与燃烧军团的矛盾，让他们两败俱伤，从而完成了亡灵天灾内部的分裂，以“被遗忘者”之名独立于世。

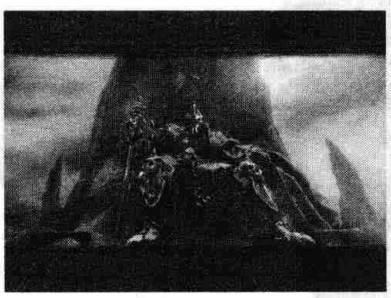
和卢克不同的是，塞文娜斯以阴沉的心机和冷酷著称。她首先明智的意识到自己的主要敌人不是人类联盟而是以阿尔萨斯为代表的亡灵天灾军团。虽然她的媾和被警惕的人类联盟断然否决，但她旋即向西寻找盟友，与兽人等结成了部落。她残忍狡诈、野心勃勃，一直以反抗巫妖王为首要目的，她之所以想要发动瘟疫毁灭联盟，是因为联盟曾无情的拒绝了她。人类长久以来“非我族类，其心必诛”的偏激心态和短视蒙蔽了他们的心灵之眼，看不到塞文娜斯所领导的不死亡灵已经进化为一个新的种族，他们有自己的思想意识，能够辨别是非，不再是巫妖王所控制的行尸走肉。塞文娜斯心中的痛苦和矛盾常人很难察觉和理解：自己究竟是什么？亡灵吗？那岂不是和天灾军团无异？精灵吗？却又得不到承认。“被遗忘者”这个名称恰恰是塞文娜斯渴望得到各种族重视和承认的表现。

阿纳金引诱卢克失败，最后被卢克打倒；塞文娜斯逃出阿尔萨斯的控制，最后她会打倒阿尔萨斯吗？

两人的其他相似点

阿纳金和阿尔萨斯还有很多其它的异同之处。

比如两人生命中所遇到的女人。阿纳金的母亲是一个很平凡的女人，与许多英雄题材作品不同的是，她从来没有去要求阿纳金要成材、要扬眉吐气、要当救世主，她仅仅希望安于现状，让阿纳金能够平静的生活。当金魁刚要带走阿纳金时，这位母亲并没有表现出过多的悲伤和留念之情，因为她知道自己的想法永远都不属于阿纳金这样的年轻人。就像现在的父母拼死拼活为儿女操劳，口口声声说“这辈子白活了，希望儿女争气”一样，阿纳金的母亲知道自己已经没有未来了，未来是属于阿纳金的；再如 Padme，她爱阿纳金太深，只得眼看着阿纳金一步步的走向黑暗却无能为力，最后只能悲惨的死去。



阿尔萨斯的母亲是什么样子我们不得而知，他与吉安娜也仅仅是青梅竹马而已，当然，这并不排除日后被他老爹和海军上将普罗德摩尔安排成政治婚姻的下场。吉安娜与 Padme 明显不同，爱不爱阿尔萨斯暂且不论，她有足够的冷静与睿智来做出正确选择却是不争的事实：当阿尔萨斯与乌瑟尔争论时，她并没有倒向未来的国王夫君，而是选择了与乌瑟尔一同离开（或许这更进一步的刺激了阿尔萨斯，让他更为疯狂的下达了屠城令？）；当所有人都不相信先知麦迪文的话的时候，只有吉安娜听从劝告航向卡利姆多；她甚至与兽人萨尔缔结了短暂联盟，从大局出发灭掉了自己的父亲。这一切都表明，吉安娜已经具有人类联盟统帅或者女王的实力和魄力。Padame 从冷峻严肃的政治家走向温柔多情的贤妻良母；而吉安娜则正好相反，由涉世不深的小女孩逐渐走向富于心计的女中强人。

再如阿尔萨斯与阿纳金两人的对手。巫妖王认为自己最大的敌人是燃烧军团，聚焦到阿尔萨斯身上，他最强的对手自然就是受命于燃烧军团的伊利丹。讽刺的是，两人都是变节者：阿尔萨斯背叛了人类，伊利丹背叛了夜精灵；两人都追求强大的力量，阿尔萨斯踏上冰封王座；伊利丹则攫取了古尔丹的头骨；两人都被操纵，阿尔萨斯背后站着巫妖王；伊利丹被基尔加丹驱使。

那么，阿纳金的对手又是谁呢？似乎在他成为黑勋爵后鲜有能攖其锋者。也许，在阿纳金堕落之前他一直都是以杜库伯爵为主要目标的。杜库也是叛徒，他背弃了尤达大师的指导。他的下场也极为凄惨，被阿纳金剪头而死。他的死是一个引诱阿纳金堕落的因素，因为 Jedi 的训导中明确说过敌人要交付法庭审判。阿纳金杀死杜库，有白朴庭的唆使在里面，也有他个人感情失控的原因——发泄私愤。

最后，再让我们来看看星战和魔兽中可怜的配角们：贸易联邦从头到尾都被白朴庭当成傻瓜一样玩弄，前传一，他们听从白朴庭的建议占领了那卜星，不知不觉的为白朴庭推翻前任议长搭了桥；前传二，为了复仇，他们又向“表面上反共和”的杜库伯爵投怀送抱，为分裂主义者提供兵力，再一次“不知不觉”的帮白朴庭成立了私人军队；前传三，贸易联邦头头到死也不知道是怎么回事，还是不知不觉地背负了发动战争的罪名被阿纳金私刑处死。这群人头脑这么差，真不知道是如何靠贸易发财的……

无独有偶，魔兽中“可怜的”恐惧魔王三兄弟也“不知不觉”的成了巫妖王用来引诱阿尔萨斯的棋子。德瑟若克（Detheroc）在“斯坦索姆屠城一役”中彻底激怒了阿尔萨斯，实际上为巫妖王转移阿尔萨斯视线提供了绝佳机会，在阿尔萨斯获得“霜之哀伤”后顺理成章的成为祭品；巴纳泽尔（Balnazzar）并未从自己兄弟之死中吸取教训，他仍看不出巫妖王的阴险用心，头脑差至爆的他再次被塞文娜斯利用，成为其占领洛丹伦废墟的垫脚石；至于瓦瑞玛萨斯（Varimathras），惊破胆之余立刻投靠了新主子塞文娜斯，不惜匍匐在她的石榴裙下——这也正好揭示了恐惧魔王们色厉内荏的真实面目，一旦遇到更为强大的势力，什么礼仪廉耻、什么自尊自大都没有了……

我们的悲剧
——宿命、自大、欲望、规则及其它

纵观两部作品，阿纳金和阿尔萨斯都算是悲剧人物。他们的人设之所以成功，是因为其鲜活，而之所以鲜活，则是因为现实生活中像他们这样的人确实存在，而且不在少数。

阿纳金一直试图得到自由，当他成为 Padawan 之后，却仍然只能眼睁睁的看着母亲死去。尽管师父奥比万待他如父兄，但 Jedi 的重重规矩还是束缚着他。这是一种不合理，而事实上即使他不是 Jedi 的一员，也永远有各种各样的规则给他加上限制，活在这个世界上就得这样子。有人为的规矩，也有自然的规律，永远也摆脱不了，永远也不可能达到“完全自由”的境界。

阿纳金的母亲和师父告诉他要学会放弃和耐心等等，不过阿纳金太爱他母亲了，如何能够放弃？而他又太有天赋了，又怎能不急躁冲动呢？如果和杜库伯爵打斗时能跟奥比万一起协调的话，也许就不会失去他的一只手臂。阿纳金的背叛和堕落其实正标示着一个人的沉沦和自暴自弃，这是很让人扼腕叹惜，然而现实生活之中，我们从摇篮到坟墓，不也一样要一直去妥协和适应规则吗？反抗必然会付出代价，但同时反抗又是合理的，于是人生和历史才有了千万种的结果，而不会像数字逻辑那样确定。

阿尔萨斯的境况也好不了多少，从王子到死亡骑士的人生履历之中，他始终都在扮演别人为他设计好了的角色，没有真实的自我。身份给了他强烈的责任心。所以，他必须象个好王子那样：正直、勇敢、谦虚、忠诚、怜悯、善良……这一切的一切，都是环境要求他必须这样做的。而正是基于这种责任心，他才会因为亡灵天灾的猖獗而愤怒，进而行为偏激，走上不归路。就如同那些从一生下来就被万众瞩目，带着众多希望的孩子却大多难成气候一样——他们未必就是幸福，也未必就是幸运的。有人说，阿尔萨斯的堕落主要在于他刚愎自用的自大个性，但我想：历史上那么多成就大事的人物，他们是不是也很自信呢？“自信”是个褒义词，“刚愎自用”则是个贬义词，两者表达的意思相近：倘若成功了，我们就说那人是“自信”的；失败了，则就“刚愎自用”，不以成败论英雄的说法在历史的书写上纯属笑谈。

阿纳金反抗命运失败了，成了黑暗原力的牺牲品；阿尔萨斯反抗命运成功了，同样成了亡灵天灾的牺牲品，他们都是规则的牺牲品。你呢？在看完本文为这两出悲剧摇头叹息的时候，是否曾经反躬自省，确信自己没有五十步笑百步？

（全文完）

被灰尘覆盖的日记

文：被折断的指骨

这是一篇精简得只余骨骼的游戏小说——就如它所描写的亡灵主角一样。无言的忠诚、沉默的隐忍，在被遗忘者冷铁也似的骨髓深处，是否仍然残留着前世的柔情？当我们面对希尔瓦纳斯俊俏的脸庞，你可曾感触到那死灰肤色下的莫名忧伤？如果你对这一切有所好奇，那么便请领略本期内容——

你突然发现，你在幽暗城的声望已经达到了最高。一只黑色蝙蝠穿过银松森林的层层黑暗，悄无声息地落在你的肩膀上，你发现，它嘴里咬着一个小小的羊皮卷。

“你或许应该回到这里看看。”

希尔瓦纳斯

你扔掉手里正在逐渐分解成粉末的羊皮卷，跳上骷髅马，对你来说，黑暗女王的召唤是高于一切的命令。

幽暗城仍旧洋溢着一股腐败的味道，下水道里翻涌的泡浆让你感到一阵作呕，但是希尔瓦纳斯的面容很快让你平静下来，即便在她身后有着恐惧魔王的冰冷目光。

“被遗忘者，现在，你有资格得到这本日记了，我希望你能好好的阅读一下它。”

你接过一本布满了灰尘和蛛网的日记本，封皮上面的尘埃仿佛已经凝结成了水泥般的厚重，不过你没有多说什么，转身离开。

自从那天突然醒来，你就很少说话。

静静的坐在湖边，你先生起一团营火，架上两条斑点黄尾鱼，日记本随意放在身边的草地上。背后不时传来骷髅马甩动尾巴的声音，它还保持着生前的习惯，你呢？又有什么关于前世的留念？

你用力甩了甩头，颈骨磨擦出清晰的脆响。

你伸出手去，打开日记本。出乎意料的是，本子里面的纸张虽然已经显得破旧，但却干净得仿佛刚刚用丝绸擦拭过，看来黑暗女王对这本日记非常重视。

当然，也可能是别的什么人在保管它，至少，你从来不曾听说黑暗女王会对什么东西显出这么大的关注。

日记的扉页上写着：“遗忘与被遗忘”

“这是我再一次来到这个世界上的第一件拥有物——这本简陋到无法形容的日记本。甚至就连这个本子，也是用吸血蝙蝠和魔犬的尸体换来的：我拔下它们的翅膀、皮毛、牙齿和爪子，换来 11 个铜板，买了本子之后，我发现剩余的一个铜币无论如何都不能从那个吝啬的旅馆老板那里买到笔和墨水，我只好从坟地里挖出一截纤细的骨头，蹭上碳灰，开始又一次的涂写。

我端详了一下手里的骨头，它似乎原本属于某位小姐，可惜我已经不能从土层下找到她完整的遗骸，因为那里的尸体实在是太多了。我甚至认为，整个丧钟镇就是用白骨做成的。

讽刺的是，我的纸也是尸体、我的笔也是、甚至我也是，只不过，我还会走路，还会讲话。

我决定保持记日记的习惯，可能我生前就是一个懒惰而健忘的人，以至于我现在怎么也想不起来那些曾经经历的事情。再一次出现在世上，我想，我至少要做一些改变。”

第一页的内容不多，你很快就看完了。扭曲的字体似乎在诉说着那截骨头是多么的不顺手。你翻动了一下烤鱼，打开第二页：

“今天我决定到幽暗城去，因为很多

'人'都说那是被遗忘者的故乡。是的,'被遗忘者',我们这么称呼自己,以和那些游荡在荒野的亡灵有所区分,它们没有思想,它们才是真正的行尸走肉。

当然,这些话不是那个掉了下巴的马夫说的,即使他能想得出来也没办法用那条挂在胸前的舌头向我表述清楚。这些话是黑暗女王说的,而黑暗女王就住在幽暗城。"

你仰头看了看天空,眼前出现的却只有黑暗女王那张冰冷的脸。

继续往下,但第三篇很短,只有简单的两句话:

"没来到幽暗城之前,我无法想象这里的阴郁,也无法想象黑暗女王的样子,但是我来了。一切都在眼前,都虚幻得要命,包括希尔瓦纳斯冰冷面孔背后的忧伤。"

忧伤?你仔细回忆着每一次觐见黑暗女王时的情景,从没有过这样的感觉,她给人的永远是无尽的威仪和魅力。不过,这是作者第一次直呼黑暗女王的名讳,你预感到他们之间会发生些什么。

鱼烤焦了,你皱了皱眉头,随手把它们扔到一边,翻开了第四页:

"今天我参加了一场战役,布瑞尔的指挥官组织了一些人开始清洗血色十字军在提瑞斯法林地的前哨站。盗贼、战士、牧师各一名,加上我和另外一个法师。看起来阵容整齐,可事实上,除了战士参加过几次战斗以外,其余的人都是第一次和人类交手。

战斗过程出乎意料的顺利,我们没费什么力气就偷偷的屠杀了三个哨站,但到了最后一个,那个军官居然在自己的房间里藏了两个女人,而那两个女人居然还都是水平不弱的卫兵!我看到战士身上的死肉以极快的速度从骨架上飞离,他开始踉跄,而盗贼已经瘫在地上,被一个女人顺手削飞了脑袋。

躲在角落里的法师吟唱出了火球术,炙热的火焰瞬间烧掉了一个女人的头发,于是两个泼妇立刻高叫着冲向他的位置,黑暗中,一阵乒乒乓乓的声音迅速远去,看来他逃跑了。

'牧师!法师!'战士突然叫起来。那个军官显然没想到敌人还有同伙,但是他被战士牢牢的牵制在原地,只能绝望的看着我们手里发出魔法的光芒。

我还记得我们离开那里的时候,战士在很短的时间里吃掉了军官的尸体,他身上的伤口迅速愈合,他说:'你们会习惯的。'

当时我和牧师正在呕吐。"

很显然,第一次正规的战斗让日记的主人记忆深刻,你长出了一口气,决定从今天起不再想那个被自己咬住脖子的精灵。

从第四篇开始,日记变得简单起来,间隔的时间也越来越长,似乎作者一直在和黑暗女王的敌人不断战斗。每一场被记录下来的战斗都是和威胁到被遗忘者继续在这片陆地上生存下去的生物的抗争,从达拉然的叛徒到海里的那迦,从亡灵天灾到不断侵犯部落盟友的半人马。作者几乎是在两块大陆上不停的来回奔跑着作战,战斗的规模也越来越大。你叹了一口气,至少在你认识的人里面,还没有这样完全不知道休息的人。

天色开始昏暗起来,在银松森林的闪光湖岸,你可以看到没有落日的夕阳景色。你舒展了一下因为久坐而变得僵硬的身体,打开日记的最后一页。首先看到的,是一封不知道什么人写给作者的信:

"我考虑了很长时间才决定给你写封信。毕竟,这件事情对于你的意义过于重大,如果一直隐瞒,我不知道该如何面对你这位一直以来给予我照顾的老友。但我劝你不要因为一时的冲动而做了错事。

对于希尔瓦纳斯女王,虽然我们这些人也抱有无比的忠诚,但都没有像你那样的狂热。她是我们无可争议的领袖,仅此而已,除了敬畏,没有任何感情。但你不一样。

不用否认,所有的老朋友都知道,你爱着她。但你只是用不断的战斗、不断的胜利来表达着你的爱情。

我在一次冒险的途中获得了这张地图,我想,它有助于你更深入的了解她,或者说,你可能不用再以这种令人悲哀的方式来对待自己。

但是,我一定要指出:地图的方位非常模糊,你可能要花大量的时间去检验它的准确性,更重要的是,那里比我们曾经去过的任何地方都要凶险 1 0 0 倍!就难度而言,我宁愿单枪匹马冲进铁炉堡,把那个矮老头推进锅炉里面也不想到那里去苦苦挣扎。

所以,我要求你一定要仔细的考虑之后再做决定。"

你忠实的朋友

信的下面贴着一张破旧的地图,你吃力的辨认出那上面是几个精灵语的字母,似乎不是在卡利姆多大陆。

纸张的最后半截,作者写道:

"我终于翻译完了这张地图上所有的信息,看来他们还真是了解我,给了我这样一个机会。不过,我也不能确定这是否是一个机会,地图上留下的东西太少了,只能知道那里藏着一个名为'希尔瓦纳斯之泪'的东西,它是什么?一件威力巨大神器?希尔瓦纳斯过去的记忆?我想,我必须得动身了,呆在图书馆里是什么都不会知道的。

再见,吾爱,请等待我的归来。"

日记终于结束了,你仿佛感觉到了些什么,又仿佛什么都没有看到过一样迷茫。你弄不清楚黑暗女王为什么会把这么隐秘的事情告诉你。然而,在日记的背面,你发现了一张字条。

"我作为普通的希尔瓦纳斯请求你,请你找到他,无论他变成了什么样子,让我能够再看他一眼。"

看来,你确实需要做点什么了,你跳上坐骑,习惯性的摸了摸左耳上水滴状的耳环,再一次按照地图上指示的位置,出发。

爽至暴

——由鼓乐看欧美游戏原声碟

文：耳痛

疯狂的、吐血的、令所有人头皮发麻的游戏音乐发烧友——耳痛先生又回来了！这个脑袋比寻常人沉N倍（他的耳朵里塞满了“重金属”）的拉风男淫的口头禅是：“往你耳朵里填满炸药！对！多填一点，再填一点，压实！OK，让我们把它点燃！”毫无疑问，他是一个疯子，一个铤而走险的狂人，一个沉溺于欧美游戏音乐中的迷途羔羊……而你，我的朋友，愿意把自己的耳朵交给他吗？

一个经典、卖座、好评如潮的游戏必然能够从游戏性、操作感和视听效果方面给我们带来全方位的畅快感受。而我以为，这之中最最重要的就是音乐！没有音乐，再好的游戏也不过是盘无盐之菜，完全不值一哂，根本废物一个！一个大制作的好游戏，画面为皮肤、游戏性为血液、操作感为肌肉，而骨架，则是音乐。好的游戏音乐可以激励人心，可以催人泪下，也可以荡气回肠，正所谓性情之术，感触之源也。

大家知道，游戏音乐的制作方法不外乎三种：由真实乐器演奏录音而成；由合成器采集各种乐器音色组合而成；由作曲软件生成。出色的游戏音乐我听过不少，心得还是有的——在欧美的游戏音乐之中，鼓乐分外重要！若说音乐是游戏的骨架，那么鼓乐就是音乐的骨架！军鼓、桶鼓、耳鼓、象脚鼓、手鼓等不同音色的鼓可以敲打出味道迥异的节奏，而节奏，正是音乐的根。人类初启音乐之蒙的时候只是用石头进行敲打，音色单一，只有节奏没有旋律。旋律，是在节奏的基础上慢慢演变而来的，节奏先于旋律出现，所以我才有节奏乃音乐渊源一说。作为打击乐器的鼓，可以说是最早出现的乐器之一，鼓乐本身就带有一种原始的、合乎我们细胞呼吸的强大感染力。

光说不练非好汉，本人近来恰好入手了《魔兽争霸三》和《极品飞车》系列的原声碟，听过之后心情愉悦，遂有了以下文字。

《魔兽争霸三》的鼓乐应该说是现有游戏里最为大气磅礴和气势恢宏的，因为这款游戏以史诗性的中古风味鏖战为基调，所以鼓乐的音域相当宽广。从表现低音的桶鼓、底鼓到表现高音的镲片①，这款游戏的原声乐在“以听觉营造各种场景”上做得非常好，将抽象的音乐具体化姑且不论，古战场上本来也就少不了鼓的存在。鼓到了战场上就不再是鼓而是战鼓！东风吹，战鼓擂，洛丹伦上谁怕谁？战鼓有鼓舞士气的作用，科多兽背上的鼓手不是能够给自家兄弟加攻击么？不仅老外意识到了这一点，我们的祖先在几千年前也早就身体力行了——《左传-曹刿论战》一文中即对此有了详细的阐述：“公与之乘。战於长勺。公将鼓之。刿曰：‘未可。’齐人三鼓，刿曰：‘可矣！’齐师败绩……既克，公问其故。对曰：‘夫战，勇气也。一鼓作气，再而衰，三而竭。彼竭我盈，故克之。’”由此可见，即便是雄壮的战鼓铮鸣，也存在一个“审美疲劳”的问题，当然，这是题外话了。

书归正传，《魔兽争霸三》原声大碟中的鼓乐走向非常清晰且有条理性。碟中乐曲《Arrival at Kalimdor》（抵达卡利姆多）中的鼓点用得非常简洁，相比后面几首中密集如雨的鼓点简直是少到了可称吝啬的地步。但这并非说它的鼓点编排得不好，正相反，鼓棒都敲在了每一个它应该敲的地方。《Arrival at Kalimdor》里的鼓点虽少但画龙点睛，十分提神，多了的话反而显得拖泥带水。在整张碟子里，此曲扮演的是引导性的，渐入佳境的角色。曲子开头，随着寥寥几下鼓点后，凝重、悲沉、苍凉的管风琴占了很大分量，让我以为是首管弦乐。可后来，速度缓慢却又一下下击打在心脏和耳膜上的鼓点告诉我：这才是传递乐曲精髓的东西！在乐曲中段，鼓声时缓时急，让我们的心率也随着乐曲的张力而忽快忽慢。不知不觉中，播放的进度条到了乐章的末尾，伴着鼓皮上两下意犹未尽的敲打，所有声响嘎然而止，把悬念留给了后面的曲子，恰如其分的表现了兽人们抵达卡利姆多新大陆后的未知命运。

乐曲《Blackrock & Roll》（黑色摇滚）中，以军号声作为战士们开赴前线的引段，紧随其后节拍整齐不变的鼓声则成功的模拟了士兵们坚定不移的正步声。鼓声低沉有力，乐手为了配合游戏剧情，将鼓皮的松紧度调节到刚刚好，出来的音色十分贴切游戏的画面和场景。一股隐约的血腥味扑面而来，房间内声波所及之处杀气腾腾。这鼓声就是在给玩家们热身，用作战的冲动来澎湃你的心潮。这鼓声对自己鼓舞，对敌人威慑，加自己的攻击，减敌人的防御，是居家旅行，杀敌壮胆的良品。

《Blight》（枯萎）这首曲子的曲风异常诡异，把不死族的特性表达得淋漓尽致。曲作者使用了手鼓来演绎这种风格。《Blight》里所有乐器的音色音调都很低且加了颤音效果，还把尾音拖得很长。鼓不适合表现这种感觉的意境，因为那会给人很拖沓的感觉。所以，鼓在这首曲子里更多的表现出一种点缀的作用。除了手鼓，也有经过合成器或调音台处理过的架子鼓的音色。而且，这张碟子的录音师也很有专业水准，将真鼓的音色处理成了电子鼓风味，相当于把真人照片做成了水墨或版画的效果。

《Doomhammer's Legacy》（毁灭战锤的遗迹）中鼓乐所占的比例亦相当多。开头的鼓点和管风琴的每一个音符都落在了重拍上。在如此音量十足的重音里面，侧耳倾听，居然还有精巧的打击乐器的声响效果。不得不佩服编曲的丰富经验，真可谓粗中有细，刚中有巧。进行到中段时，包括鼓、琴等所有声部的乐器嘎然而止，音量几乎归零了。当你以为是播放器出了问题，正要去调高音量时，却又发现是录音师在录音时巧妙地把总音量人为地调成了静音，然后再匀速的逐步回升。当所有声部的乐器音量再次慢慢提升时，如果你的音响器材够好，这段频率响应范围极广的音乐不仅能够让你爽，器材的性能也能够得到充分的发挥。鼓声低沉缓慢而又不失力度的从音箱传来，当你刚刚适应这个节奏，鼓声和背景打击乐器声音的力度又会突然加大。虽然转折很大，却丝毫不

会给人以措手不及的感觉，只会让你觉得这是音乐走向的大势所趋。刚才用各种乐器以不同节奏和不同音量所孕育的一切，将在这猛烈的音符中来一个了结。而且这首音乐的延续性很好，结尾意犹未尽，使人迫不及待的想听下一首。

《Temporary Alliances》(临时结盟)的曲段前面用管风琴和风笛过渡，频响范围极广的鼓声刻画了战场上的悲壮、激昂，让人血脉贲张。音量由小及大，由低沉到高昂，可以说是浓缩了整张大碟的主旨。而且打击乐器一反之前背景陪衬的地位，在本曲中成为主力，在节奏和音色上为曲子添色不少。而且录音师在后期混音时，刻意把打击乐器的音量回放调得高过了鼓乐的回放，更是营造出了一种多元化的感觉，但其实，这两种乐器在录音时的音量应该是一样的。这些打击乐器的音色和节奏完全没有喧宾夺主，反而补足了一些鼓乐所不能给大家带来的听觉享受。毕竟鼓本来就是打击乐器的一种，除了鼓，沙槌、三角铁、牛铃等都算是打击乐器。听着以鼓为主角的《魔兽争霸三》原声，我们已经嗅到了那狼烟的味道，感到了战斧从耳畔劈过的冷风，你战栗了、激动了、毛发为之竖起了？这就对了，我们都有这种感觉，你透过这张原声碟，领略到了其中的精髓所在。

除了原始雄壮之声，游戏制作者也可以用频响和声部更为丰富的架子鼓和电子鼓来表现现代风格甚至科幻风格。在《极品飞车7-地下狂飚》的原声大碟里，精彩鼓乐同样比比皆是。金属乐能够给鼓提供其他风格音乐所不能提供的表演和炫技舞台，《极品飞车7》也只能依靠复杂、精细、积极的金属乐才能表现其狂放、速度和热血。所以这张碟里的原声还是以金属乐居多，毕竟慢歌是不能体现速度感的。

比如该碟中由荷兰著名DJ Junkie XL(超码High客)所主刀的《Action Radius》(活动半径)就完美的演绎了这款游戏的速度感。Junkie XL这个DJ的名字或许大多数人不知道，但是如果提到2002年NIKE“蝎斗”系列在大铁笼子里拍的广告恐怕大家就会有所印象，这广告中那首用猫王的名曲《A Little Less Conversation》混音的背景音乐就是他的杰作！《Action Radius》的节拍速度并不快，鼓机以固定的低速打出时髦的电子音色，吉他步调一致地扫弦。这只是整张大碟的开始，想想看，时速几百迈的疯狂在向你招手，引擎正在轰鸣，只需你轻轻一点Start，梦想即可成真。听着这首乐曲，我的血液里就像是被注入了汽油一样，热腾腾的直冲脑门。

若说《Action Radius》只是撩拨起了玩家们飙车的欲望，来自密苏里州圣路易市的Story of the Year乐队所演奏的《And the Hero Will Drown》(英雄迟早会倒下)则直接让我们踩足油门，开足马力的飚了出去。在这首曲子里，军鼓的鼓皮调得很硬，鼓槌高速敲打出脆硬生猛的节奏，吉他的速度也不甘落后地跟了上来。开头那段用吉他靠近音箱所造出的啸叫效果更让听者产生怀旧的感觉，随之而来在吉他效果器上踩出的蛙音效果亦是让人耳熟能详，还有那点弦，更是让人觉得一些根源性的东西是不会随着时间推移和大众喜好的改变而流逝的。这首唱腔很Nu-Metal(新金属)的曲子能够让你开足马力，“嗖”的一下飙出去。

电子金属乐队Crystal Method打造的《Born Too Slow》是这个游戏的主题歌。歌名《Born Too Slow》(天生太慢)很有些反讽的味道。它能刺激玩家们的逆反心理——你说我天生太慢，我就快给你看看！曲子开头的吉他加了Scratch(搓碟)②的效果，而且用的是布鲁斯的音色，还有戴上金属指套在吉他琴弦上滑动的效果。鼓乐用的是鼓机里面的电子鼓音色。电子鼓的节奏绝对精准，能够突破人类极限，打出血肉之躯所不能打出的快速节奏，而且从不出错。虽说电子鼓缺乏即兴的感觉，音色不及真鼓饱满，略显冰冷。但电子乐本来就以冰冷见长，能给你温暖的倒还真没听说过。

Overseer(监工)乐队的《Supermoves》(超速移动)一曲中电子鼓配合真鼓的效果做得很不错。电子鼓的科幻音色及特有的混音及延时效果与真鼓的人性化配合得很好，在令人目不暇接的超快鼓击之后，Overseer混入了一段Trance舞曲③风格的段子，结合得天衣无缝。喜欢去迪吧的High客应该会很喜欢这首曲子。

Lost Prophets(失落的先知)乐队的《Ride》可以说是整张碟里面最为动力十足的。一般来说摇滚乐队的作品中给人印象最深的是吉他，可在这首歌里面，鼓完全压倒了吉他，出尽了风头。鼓手技术良好当然少不了要炫一下技，特别是双底鼓的功力，快、准且编排动听。

EA不愧是最大的PC游戏公司，财大气粗，制作出来的游戏都是大手笔。《极品飞车7》用了不少世界级的当红乐队、组合、DJ的歌曲和音乐，《极品飞车8：地下狂飙2》更是请了不少大腕为其造势。大公司有钱哪，做出的游戏在很多时候确实让用户相当享受。像里面的《No W》就是英国著名工业电子乐队④Ministry(内阁)的作品。Ministry用合成器采样鼓乐后做出了既噪又闷的效果，喜欢工业电子的朋友应该好好欣赏一下。还有美国Hard Rock(硬核摇滚)乐队Helmet(钢盔)的《Crashing Foreign Cars》(进口良车)，那超高速的鼓点绝对能给你过耳不忘的感觉，有志学习架子鼓的朋友亦可从这首歌里面取到不少经。

玩这些欧美游戏大作，不仅能体验到游戏的快乐，对游戏音乐也会有全新的认识。外行看热闹，内行看门道，音乐爱好者可以欣赏得如痴如醉，乐手或制作人也能从中学习技巧，获得制作灵感。相对于欧美，日本游戏以真人真乐器录音的较少，多用全声部的电子音色，这里就不加列举了。当然这也是由东西方文化差异造成的。白人做事特认真甚至有点认死理的地步，他们喜欢音乐，就一定要自己组乐队在家里的车库或地下室DIY，所以欧美的乐队比亚洲多太多。日本人喜欢音乐，自己又舍不得花功夫练习技术，于是就发明了卡拉OK，唱那种每个声部都分了轨但又不混音的歌曲。在欧美，白人区几乎没有卡拉OK，只有唐人街和日本人聚集的亚裔社区才有。不过话说回来，日本的卡拉OK确实已经发展到了其他国家望尘莫及的地步：所有娱乐场所的卡拉OK机器都是统一生产，统一编号的，而且里面的歌曲也是序列一样的。在日本，卡拉OK曲库多到了你不敢想象的地步，几乎能够唱世界上现有的大部份歌曲。比如在国内你要在卡拉OK唱且唱完枪炮与玫瑰⑤的全部歌曲是不可能的，在日本就可以。你要唱枪炮与玫瑰的《Don`t Cry》，只需在任何一个K厅输入这首歌的统一编号即可开唱。而从营销上来看，欧美游戏原声多与唱片界的大腕合作——我出了著名游戏就买你著名歌手的歌，这样我游戏卖得多，你唱片的销量也随之增加。大家强强联合，优势互补，是一种非常长远的商业盈利手段。所以，好的大环境能够催生好游戏和好的游戏音乐并不是一句套话。

名词解释

①镲片：架子鼓上的司职高音部分的金属薄片；

②搓碟：就是dj在打碟时的一种动作，可以做出延时和反复的音效，一般是指用手按住碟片在碟机唱针上反复滑动的动作；

③Trance舞曲风格：迷幻舞曲；

④工业电子乐队：工业指在节奏上比较机械，电子指在音色上使用电子音色而不是真正乐器的音色。这种乐队的风格属于那种重型的电子乐队，比如德国战车乐队；

⑤枪炮与玫瑰：美国著名朋克金属乐队(Guns & Roses)。

《魔兽争霸三》
原声下载地址：http://www.babeijiu.com/gdhaha/182/2004s1n5o18d03d46120662b.htm
《极品飞车七地下狂飚》
原声下载地址：http://down1.tech.sina.com.cn/download/download/8524.shtml
《极品飞车8：地下狂飙2》
原声下载地址：http://games.sina.com.cn/downgames/music/pcgames/2004/11/1580983.shtml

青铜之魅
——再议轩辕剑

文:JoJo

前几天在某游戏论坛上翻老帖子时偶然看到一篇文章,把《轩辕剑肆》及其外传贬得一塌糊涂。在近万字的阐述里面,楼主把火力集中在了3D化的改革之上,说这两款游戏失去了轩辕系列所惯有的飘逸风格,笨重如铅、死头死脑、胡编乱扯云云,言语间很是痛心疾首,令作为旁观者的我也出了一身冷汗。

毫无疑问,《轩辕剑肆-黑龙舞兮云飞扬》和《轩辕剑肆外传-苍之涛》是历代之中争议较大的两款作品,但它们真的就如那位朋友所说的那般不济么?关于这个话题,其实已经有过激烈且不失详备的讨论,但我却有着另外一番见解,是的,我要说的正是青铜,或者说是"青铜文化"。

我们知道,轩辕剑是一个非常注重历史背景的系列游戏,这就注定了它必须用最为妥贴的表现手段来描绘一个时代的人文风情。总的来说,轩辕剑系列游戏所涉及的大时代只有两个:春秋战国和隋唐。其中,一代、二代、枫之舞、四代(秦初,可视为战国最后的时光)、苍之涛属于春秋战国的范畴,而三代和天之痕则发生于隋唐。尤为有趣的是:真理似乎掌握在少数者的手中,《轩辕剑三-云和山的彼端》与《轩辕剑三外传-天之痕》赢得了压倒性的优势。

青铜的基调,开篇即已彰显

对于这个现象,抛开2/3D画面及情节编排方面的不同,我认为大众对不同时代文化认知程度的差异在其中亦起了相当的作用。这很容易理解,人们总是喜欢接受更为自己所熟知的事物。我敢打赌,玩家们对隋唐的了解肯定远胜于春秋战国,这就和许多人说起《隋唐演义》来津津乐道而谈及《东周列国志》时却瞠目结舌是一个道理。

我不知道大宇是不是将春秋战国定成了轩辕剑的正统年代,但轩四和轩四外传对前三个作品来说是一次回归却是不争的事实。而且,一种全新的文化气息被灌注于这两款游戏之中,没错,它就是青铜。

青铜,古称金或吉金,是红铜与其它化学元素(锡、镍、铅、磷等)的合金,颜色青灰,熔点低而硬度高。史学上所称的"青铜时代"涵盖了夏、商、周、秦、汉五个朝代,时间跨度约为两千年左右,春秋战国,正是青铜器及其相关文化的繁荣期。

事实上,轩四和苍之涛对青铜时代的再现是全方位的,我甚至认为这个主题直接影响了其游戏引擎的选择,不管是配色、图样设计、音乐还是建模,青铜的表征在游戏里无所不在。很多人诟病这两款游戏画面表现"沉重",殊不知厚重雄奇却正是青铜文化的魅力所在……

当然,中国的青铜文化博大精深,绝非三言两语就可以说个透彻分明,笔者在此也仅能选游戏中的几个典型来加以叙述,挂一漏万之处,还望诸位海涵。

一、轩辕剑

作为与系列游戏同名的神器之首,轩辕剑在戏里戏外均具有举足轻重的地位。它的来由可考据《黄帝本纪》中的记载:"帝采首山之铜铸剑,以天文古字铭之",所以,我们可以判定"轩辕剑"是一柄铜剑,虽然黄帝所处的时代应该还没有青铜冶炼技术,但游戏中忽略此点倒也不是什么大的问题。更重要的一点是,在中国文化里面,剑是具有象征意义的。事实上作为上古流传下来的兵器形式,剑是尚武精神的体现,它被图腾化并带有了一种超越其实用性的神秘因素。

《越绝书》中记载着这样一件事:晋、郑两国兴师围楚,三年不解。楚王亲自登城,挥舞干将和欧冶子所铸的太阿宝剑指挥作战,士气大振。晋郑联军被打得"三军破败,士卒迷惑,流血千里"。楚王意气风发,执剑曰:"夫剑,铁耳,固能有精神若此否?"大臣风胡子则回答:"铁兵之神与大王之神相通"。这一传闻说明:古代中国人的思维方式往往不对神秘因素作理性的思考,而是把它与人和事密切的联系起来,这种宗教式的体验最终演变成了对剑的崇拜心理。

华丽无匹的轩辕之剑

按照大宇官方的说法,轩辕剑铸于人魔战争时期(参见《轩辕剑一》、《轩辕剑二》故事梗概),而一代和二代的游戏背景又定于这场大战的十六、七年之后,考虑到当时的游戏策划水准,我们不妨宽容一些,把轩辕剑的成剑时间初步定于春秋吧,让我们来看看这把大宇官方设计的轩辕剑。

从剑身部分上来看,这把剑的剑脊较厚,剑刃与脊部泾渭分明,应当是一把复合青铜剑(所谓复合青铜剑即指脊部含锡量较低,性坚韧而较软;两侧刃部含锡量较高,性硬而脆,这样的剑既锋利又不易折损,出现于春秋时期);而从剑格(护手部分)和剑茎(剑柄)来看,剑格宽而

大，剑茎略微扁平，则属于春秋战国之后的风格；至于剑面上云纹，无疑是人为因素造成的，我们可以认为这是一种集高超锻造工艺和防锈蚀手段于一体的特殊处理。

越王剑，是不是很相似？

总的来说，这把轩辕剑的形象大体符合春秋晚期铸剑的特点，我认为美工在动手之前多半参考了越王剑的图样——除了剑格、剑茎和经过夸张美化的剑身纹饰之外，它们实在是太相象了。

二、周之九鼎

如果大家记性够好，一定会对出现于《轩辕剑肆-黑龙舞兮云飞扬》里的周朝九鼎有所印象。抛开其与神秘能量“黑火”的关联不谈，这又是青铜文化在游戏里的重要内容之一。传说大禹“收九牧之金，铸九鼎，铸鼎于荆山下，各象九州物”——这是中国第一个王朝夏一匡诸侯、统治中原的标志。而“夏后氏失之，殷人受之；殷人失之，周人受之。”则表明随着王朝的更替，“九鼎”亦几度易手。春秋时，楚庄公向周定王的使者“问鼎之大小、轻重”，于是“问鼎”一词便成为觊觎国家权力或泛指试图取得权威支配性的经典说法。置立于王室或宗庙内青铜礼器的转移，实质上就是权力与财富再分配所带来的政权转移，“九鼎”作为中央政权的象征，谁占有了“九鼎”，谁就可以君临天下。正如著名学者张光直先生所言：“青铜便是政治和权力。”有意思的是，轩四不仅在情节编排上对“九鼎”做了历史性的参考，而且还安排了与其性质相似的“十二金人”出场，古代的金即是青铜，很是相映成趣。

夏代菱纹鼎，
公元前 2070–1600 年

商早期兽面纹方鼎，
公元前 1600—1450 年

商代武丁时期司母辛方鼎，
公元前 1250—1192 年

可惜的是，我没有找到轩四中的“九鼎”图片，不过若我没有记错，它应该是上饰花纹的厚重方鼎。那么，这种模样到底合不合适呢？

恕我直言，如果轩四中的“九鼎”果真是自夏朝流传下来的“九鼎”的话，恐怕有点不太可能。大家从这张夏鼎图片中可以看到，它与轩四中的厚重方鼎式样相去甚远，事实上商代前期的兽面纹方鼎或者商代武丁时期的司母辛方鼎造型反而更加可取。当然了，我们可以认为所谓的“九鼎”只不过是一个形式而已，它们很有可能重新铸造过多次（夏朝四百年江山，在金属防腐技术不大发达的前提下，说不定最初的“九鼎”早就烂了……）。

我们知道，中国早期文明体制的核心是“礼、乐、征伐自天子出”和“国之大事，在祀与戎”，青铜鼎在古代正是最为重要的礼器之一，它肩负着在祭祀中沟通人、神，使人间秩序神圣化的使命，这就令其地位变得非常崇高。

三、三星堆文明

依我看来，倘若将轩四和苍之涛里四处充溢的青铜气息看作“正”，那么其中关于古蜀国文明遗址的描述则可以看成是“奇”。以三星堆遗址为代表的古蜀文明是青铜文化的一个支脉，它与中原地区的青铜文化有所区别，显得更加的神秘和瑰丽。这两者的相辅相成，很好的发扬了轩辕剑系列所固有的玄妙神奇之特色。

其实轩辕剑系列对古蜀文明的表现由来已久，枫之舞里的机关人大家应该还记得吧？看看它的脸上的青铜面具，这不正是最好的说明吗？关于机关人的来历，轩辕剑系列也说得很清楚——蜀桑子所造，而这个蜀桑子，就是来自于蜀地的野心家。

除此之外，轩四蜀国太庙的场景更是直接模仿了三星堆文物的造型，如图所示，我记得游戏中几乎是原封不动的对其进行了搬用，那两个突出的眼球之一好像还是一个开门的机关……

最令我开心的是，轩四这个游戏还提到了“鱼凫国”一说，将古蜀国的灭亡归咎于总 Boss 柒濫用黑火。开始我以为“鱼凫国”不过是大宇策划杜撰出来的东东，但由于这个名字实在有点怪，放心不下便查了查资料，结果大有斩获——历史上确有鱼凫一国，而关于其灭亡的原由，则是众说纷纭。

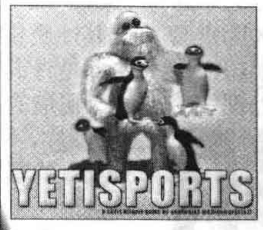
据《蜀王本纪》记载：“鱼凫王田于湔山，忽得仙道，蜀人思之，为立祠。”大意是说鱼凫国的国王在某次登山途中突然得道飞升，大家思念他，就为他立了祠……然后估计这位大王没有继承人，大伙儿也就好说好散了——这当然很没有道理，几乎可以无视。相比之下，较可信的说法有两种：

一、有学者说三星堆就是鱼凫王的都城，鱼凫王是被杜宇（这位主儿就是“庄生晓梦迷蝴蝶，望帝春生托杜鹃”中的那位望帝啦）所灭的。邓廷良先生在其所著的《从林战舞》一书中勾画了鱼凫王灭国时的悲

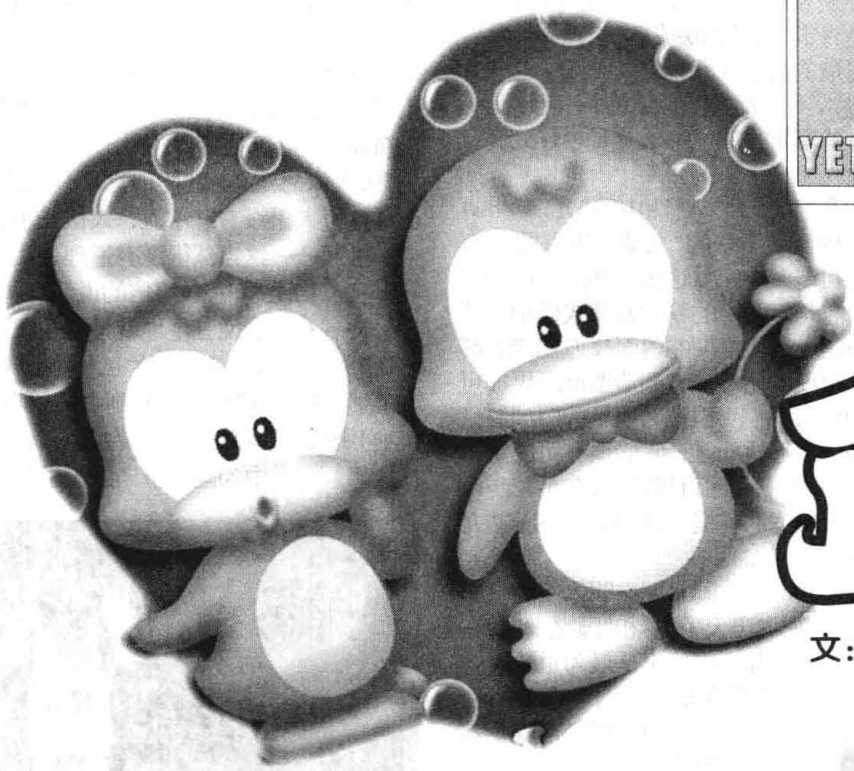
请留意机关人的面部

壮：“来自蜀国以南朱提的年轻杜宇王，趁鱼凫王朝倾精锐北上参与伐商之际挥师入蜀，一路势如破竹，不到一个月的时间就打到了三星堆蜀都城下……城内，鱼凫族将士在三个巨大的黄土圆丘上，点燃了祭天地祖先的燔燎，从西南商道入贡国都的数十头珍贵大象，被全部宰杀慰劳与社稷共存亡的将士们。象牙连及国之重器青铜纵目大面具、青铜神树以及巨大的玉石璧璋与贝货珍宝，被依次投入几座火坑。终于，鱼凫王和他的将士们淹没在翌日清旦的血泊之中”；

二、另一批学者认为，鱼凫国民并非蜀地原住民，而是羌人一脉。他们沿岷山而下，为了争取更大的生存空间，与当地的土著（主要是濮人）发生战争。其情况就与十六、七世纪欧洲人征服南北美洲差不多。公元前 1026 年冬，即周文五十二年，太公姜尚派使节入蜀，联络蜀王鱼凫氏，会同西南巴濮各部，相约次年春天会师孟津，进军朝歌，共建新的王朝。蜀与周人本是联姻，加之长期受到殷人的镇压和残害，早对“瘟商”恨之入骨，所以欣然加盟，倾其精锐北上伐纣。而蜀中彝濮等小国，对蜀人来到川西平原屡屡吞食他们的领土十分不满，只是忌惮蜀人武器精良、战士勇猛而不敢造次，而此次蜀军倾国北伐，正是天赐良机，于是他们便趁鱼凫国内空虚之际，一举摧毁了鱼凫王朝。



注:《打企鹅》系列游戏为著名的 Web 娱乐精品，其原理和高尔夫球类似。倘有读者对此不甚了然，只需在任何搜索引擎下输入“打企鹅”三字，即可会心一笑。



企鹅

文:狗熊的红领巾

1、乔小溪要作一只企鹅

最近，乔小溪迷上了一个叫做《野人打企鹅》的游戏，她总在不停地打，已经突破一万米大关了。这个成绩足以让很多人感到绝望，但她仍不满意，我终于忍不住问她说：“你还要打多远呢?”她说：“不是远，是高。”我说：“多高呢?”她说：“很高。”她说她要把企鹅从电脑里面打出去，具体点说就是从显示器的顶端飞出，冲破屋顶，然后直线升空，努力摆脱地球束缚，穿透大气层，进入太空，就像杨利伟那样。我说：“去那干嘛呢?”她说：“去找自由。”我说：“你现在不自由么?”她说：“不，地球上没有自由。”她还说——“我，要作一只企鹅!”

2、算命

乔小溪最近一直在做上述努力，对此我不能理解，我甚至怀疑她走火入魔了。为了谨慎起见，我决定到楼下去找那个叫“李半仙”的算算，虽然这听起来很荒唐，但没办法，也只能这样，这就是我能做到的谨慎。

我进门的时候，李半仙正在和李太太说话，简短精准，惜字如金，听起来颇具中国古汉语的魅力，再加上他那古色古香的客厅，我仿佛置身唐朝。当看到我的时候，李半仙的眼中忽然爆出两道绿光，继而便滔滔不绝，这让李太太大为光火，在她妒恨的目光里，李半仙拍拍我，起身朝书房走去。

进入书房，时空迅速推移，唐朝布景被神像、图腾和巨大的香炉所代替，仅有的两只蒲团窝在角落里，中间有一只地台。我们就像古代人那样跪坐在蒲团上，李半仙用他钟爱的烧酒招待我，尽管我烟酒不沾，但仍感动不已，因为我知道这是他最友好的表示。在接下来的时间里，我们谈到了关于企鹅的问题，李半仙的话，充满了浓重的命理味道，他首先肯定了我的猜测，他说：“对，小溪着魔了。”

随后他断言我和乔小溪已经无话可说，他说：“开始你们总是无话不谈的，但讲到一定程度，就再没什么好讲的了，说什么都成了废话。从以往的规律看，这一过程一般为七年，可以叫它‘七年之痒’。”我说：“李先生，这个说法是不是有点悲观呢?”李半仙说：“一点也不，现在看来乔小溪的确为这种想法所左右了，她想逃离，逃离你，逃离生活，逃离世界，逃离这个地球。”说完，他咂了口酒，叹息着说：“你看到了，我跟我老婆也一样。唉，无话不谈作为婚姻的一个必然过程，美好而危险啊。”

下面要说的是企鹅了，李半仙说：“企鹅，是种神奇的动物，它能够利用空间的迁移来避免时间的磨砺，也就是说，它能够解除七年之痒。所以她要不停地玩着那个游戏，企图有一天可以飞上太空，现在，她已经飞出一万米了，却依然无法直线升空，原因很明显——没有一个强大的野人。”

3、我愿做那个野人。

我愿做那个野人。我跟李半仙说了，他看看我，说：“嗯，没问题。”我说：“没问题?”李半仙说：“嗯，没问题。”说这话的时候，他已一脸庄严，活像一个神仙。李半仙说：“你想好了么?”我说：“李先生你什么意思?”李半仙说：“嘘!看，我手里是什么?”我低头扫了眼他手里的那根香烟，说：“不是香烟么?”李半仙说：“它仅仅是香烟么?不，在此之前，它曾是一株有生命的植物，有根、叶、茎，它的根深入大地，叶和茎向光生长；后来它们被人们采摘、裁剪、卷压，摆放在商店的柜台里面；再后来它被售货员拿出来，放到我的手里；现在，它开始燃烧；过一会，还将变成一堆灰烬，之后融入大地；最后再被根吸收，又变成一株植物。这就是世界，只要在世界里，你、我、他、你们、我们、他们，所有的人、事、物之间就有着千丝万缕的联系。”面对李半仙的这番话，我有点懵了，我说：“李先生，你想干嘛?”李半仙说：“现在的问题是你想干嘛?好了，现在你知道了，你、乔小溪、企鹅、野人，你们之间那么远，也这么近。只要你愿意，游戏随时可以开始。”

4、游戏开始了

做野人是这样的：皮糙、体黑、蓬头、赤卵、胸毛丛生，身上仅有一条兽皮围裙，脏兮兮的，刚刚过腰际。我手里头拎着一根骨头，沉甸甸，不知

是什么动物的。我的眼神有点酷，看着乔小溪说："Are you reday？"她撅着毛茸茸的屁股说："Yes，come on！"于是乔小溪就飞了出去，落在不远的地方。她站起来，抖抖羽毛，说："亲爱的，这样可不行。看来我得教你些技巧。"说着她又撅起屁股，指着下方那一圈浅黄色的部分说："看到么，要照这里打，力量要使匀，角度是斜上方65度。来吧，你试试。"我说："哦...Are you reday？"她回头瞪了我一眼，意思是你TM少废话。这一次，我完全是按照她的意思办的，果然奏效。落地后，乔小溪说："很好，亲爱的，就这样。"就这样，在太阳落山前我们总共打了六十多杆，乔小溪兴奋的说："太棒了，亲爱的。我早知道你行。好了，今天就到这吧。我回去了。"我说："回哪？"她说："当然是回家呀。"我说："那我呢？"她耸耸肩说："我怎么知道。"

第二天的训练是在前一天的基础上进行的。经过一个上午的摸索，我发现斜上方65度并非最佳角度，于是擅自调整了一下（大概在70度左右）。乔小溪对此表现出了不满，我们甚至还一度停下来争论，但很快事实就站在了我这边，也就是说她很快便飞上了那棵最高的巴西果树，这是她渴望已久的了。她在树顶整整待了十多分钟，下来后说上头的家伙们（猴子和各种鸟类）都吓坏了，它们认为一只企鹅能够飞上树顶，说不定是下面发生了什么可怕的事情。她还说那上面的空气很好，天空蓝且完整。下来的时候，她顺便给我捎了只巴西果，我尝了尝，味道不错，可以当做夜宵，另外还可以作为礼物来贿赂我的邻居——群非洲斑马，因为我试图让它们驮我到远处的河里洗澡。

在以后的一段日子里，乔小溪的飞行高度提升迅速，这完全得益于我对着力部位的进一步计算以及对球棒力学结构的调整。后来她已经可以看到飞鸟了，有时还会和它们结伴飞上一会。鸟们因此感到不安，很多患上了忧郁症。再后来，她开始凌驾于鸟们之上了，这让鸟们感到羞愧和耻辱，一些鸟因此而哭泣。而倔强的信天翁则从此放弃飞行，成为了陆禽类动物。这让我多少感到有些歉意，而乔小溪却不以为然，她完全陶醉在了飞行的喜悦当中。终于有一天，她下来后搂住我的脖子，兴奋地说："亲爱的，我看到云层了。"

看到云层了，太空还会远么？在这一观点上我和乔小溪是一致的，因此一段时间以来我们都很兴奋。我还特意在技术上做了更进一步的调整，乔小溪则坚定不渝地忙于在云层中穿梭，着陆以后，她身上经常都湿漉漉的，有时还会遇到雷电。然而，云层的厚度超乎我们的想象，进展越来越慢，尽管乔小溪不断的鼓励我说："亲爱的，就快了，加油！"而我此时却失去了以往的信心，我说："亲爱的，云层太厚了，我恐怕办不到。"并且，后面的事实都证明了这一点。鉴于此，我们的心情都失落了好一阵，但终于有一天，一个法子在乔小溪的脑海里诞生了——"我们可以爬到巴西果树上去"，她说。

5、从树顶升空

我第一次爬树，又这么高，非常辛苦。而乔小溪则好得多，我的棒子轻轻一挥她就上去了。爬到树顶用了我整整半天的时间，最后还不得不求助于猴子们。它们在我的指挥下将巴西果壳和树藤组合成定滑轮，慢慢的将我吊了上去，这件事给大象们开创了一个美好的前景，因为它们一直渴望树顶上的生活。

树顶的景象令我吃惊，我的视觉乃至思维还从未曾触及到过如此巨大的树冠呢！它几乎覆盖了大半个森林，各种动物有条不紊地栖息着，甚至于一些植物也在上面生长，就像我旺盛的体毛。我想，它很可能就是整个森林的命脉，原来如此庞大的生命网络居然仅仅是因一棵树的存在而存在着。我们来到树冠正中间的一片开阔地带，此时所有的居民都聚集在此，组成了各自的方阵。我和乔小溪向他们挥手致意，随后便各就各位，在一片寂静中，我郑重地说："Are you reday？"她说："yes，come on！"

在我挥棒，也就是乔小溪升空的瞬间，四周围欢声雷动，我也不禁高呼起来。但是这声音却淹没于嘈杂之中，我看见乔小溪越来越远，她的脸上带着微笑。

我本来想在树顶住上一些时日的，但由于实在不习惯那些树杈的摇晃，就回到了地面，居住在乔小溪的房子里，顺便替她看家。这段日子过得十分无聊，还有点忧郁，我连对去河边洗澡的事情也不热衷了，而且因为老是抬头望天，我的颈椎时常酸痛。另外在这期间，我曾试图勾引一只梅花鹿，但最终被她以生理上的差异为理由巧妙地拒绝了，这对我来说也是一个打击。

6、云层后面的秘密

得到乔小溪的消息是在一个月后。我从一只猴子的脖子上发现了乔小溪的项链，经过再三的追问与威胁，他最终告诉我说其实乔小溪当天便返回了树顶，落在非常僻静的支干上。这件事只有他看到了，乔小溪恳求他保密，并以项链为报酬。现在，她就隐居在树顶的某个地方。我要求猴子帮我传话，并暂时没收了项链以作要挟。无奈之下，他只得奔走辛劳。通过猴子的嘴，乔小溪告诉了我云层后面的秘密，她说在穿越云层的刹那，她看到了一只巨大的、漫无边际的显示器外壳！她当时便绝望得昏了过去。面对这一始料未及的事实，我也惊呆了，但仍然不得不安慰她说："没什么，这没什么，亲爱的。"

当我要求她回来的时候，她拒绝了。她说她想在那里清静一阵。我想，随她便吧。游戏运行至此已毫无意义，我想我也该退出去好好歇歇了。但偏偏这时候又来了一只企鹅，出于同情我告诉了她云层后面的事情，她却不以为然，还说是我们的方向搞错了。这个说法让我恍然大悟，于是重新操起棒子，水平的朝着她的屁股上来了一下子，她丝毫未动，只是轻微地"啊"了一下。第二次，她又"啊"了一下，还有第三、第四次，到了第五次她开始扭动起身子，这让我平添了几分冲动，大力出杆，她尖叫一声，飞了出去，落在不远的前方，变成一个女人。天啊，居然是李太太！

7、调戏

在我和李太太缠绵的时候，李半仙正在楼下看别人下棋。他先是帮老高赢了老米，又帮老赵赢了老高，还帮老刘赢了老赵，依次下去，所有人都作了傀儡，而人家让他下的时候他却坚决不肯。老米说："李半仙你这是调戏我们呐！"李半仙就不干了，他说老米你这是什么话。老米说就这话。李半仙说我又不是故意的。老米说做了还说不故意？李半仙说那好那我就调戏你们了怎么着？这样一来矛盾就激化了，因为李半仙没有指明调戏的只是老米一人，所以所有人都有被调戏的可能，于是他们都站了出来。眼看李半仙就要吃亏了，这时候有人挤过来拉他的胳膊，李半仙怒道："拉什么拉，没看我正忙着。"我说："李半仙，我找你有事情。"李半仙说："有事情就在这说！"其他人也附和说："对，就在这说。"慌乱中，我说："李半仙对不起啊，我把你老婆给调戏了，我不是故意的。"这一纯戏剧性的情节令所有人震惊，继而狂笑不止，我方寸大乱，开始胡言乱语，我说："李半仙你原谅我吧。"这样一来喜剧效果就更明显了，到后来有人笑到从口袋里面往外摸药片。出人意料的是，李半仙始终镇定自若，笑声中他说了句——"你谁也没调戏，我们调戏的只是时间和我们自己。"说完他就走出圈，透了口气，扭身回家吃饭去了。（完）

永恒之树的战争诗篇

参赛者：隔壁王二

谨以此文，献给以下大师和他们的作品：
黑岛：《辐射 II》、《异域镇魂曲》；
艾萨克·阿西莫夫：《基地三部曲》；
加西亚·马尔克斯：《百年孤独》；
此文从以上作品中摘取字词若干，以示敬意。

一、进程

战争，战争从来没有改变。

战争具有一种恐怖的能力，它可以摧毁一切，而一切都成为了它传播的介质，将它到来的信息传达给每一个将死于战争的人。

树林中的生活似乎一如往常，但我知道，一切都不一样了，一切都将会改变。

天边的乌云搅动起一丝诡异的波澜，月亮的光辉给我们带来力量，松鼠依然忙着准备过冬的粮食，满仓的橡果也无法安慰它迷乱的眼神。林中的群鸟无法入睡，围绕着树梢盘旋。它们或许无法理解，但我们知道为什么。

丛林守护者来到我的面前，“你对这场战争怎么看？”他问。

我开始慢慢的思考，这是我的老朋友了，他能够耐心的等待我的回答，不像守望者阿尔萨，只把我当作诉说的对象，在等到我的回答之前，却已消失得无影无踪。

对我来说，他又是一个神秘的朋友，不像月之女祭司她们，我看着她们成长。从我还能回忆的时候开始，就有我和丛林守护者的对话。到底在这片森林之中，是先出现我，还是先出现他？我不记得了，就像我不再记得我是怎样认识这片森林，怎样成为了一颗永恒之树。就像我不再记得曾经伴随我的英雄们的死亡，不再记得他们的丰功伟绩。时间的河水川流不止，没有生命可以永恒，但生命的事业，正如这河水般永不停息。

“你对这场战争怎么看？”他像往常一样，轻轻除下沾在身上的草籽，加上祝福的咒文，再轻轻将它们洒向大地。

我的老朋友，心底里也有一丝他自己都未察觉的不安。他和我一样，与这片树林心灵相通，而森林已经知道，这次的战争，将是一场真正的灾难。

“我不知道，朋友……近千年来，我们经历过无数的战争，历代英雄的鲜血在边缘森林的土地深处守护着我们。我的年轮上记录着我们和人类、和兽族的残酷战争。在这无数次战争之中，每一次群山的威力都能让我们的敌人畏惧，古代的英雄们面对强敌仍能多次不战而胜。至今，还没有一个外人能接近这片森林的中心。”

“上一代的月之女祭司已经让贪婪的人类发誓不再侵入我们的土地，而你，我的老朋友，也曾在一百多年前让兽族与我们和平相处。”

“但这次的敌人，与往常全然不同。是我们从来没有接触过，也无法想象的。他们精神的气息似乎是一片完全的空白，又似乎充满了纯粹的疯狂，他们远远不是生物，他们是一种与大自然无法共存的东西。”

“我能够感觉到，如果他们获胜，世界将会和现在完全不同。生命的河流终将干涸，四季将不再有花朵与落叶，月夜的草丛中不再有精灵出没，山泉不再鸣响，苍鹰不再飞翔，阳光依然照亮大地，而大地上将只剩下蠕动的尸体——那些自称永恒的生命，将成为世界永恒的主宰。残存的生者束手等待死亡的降临，而时间将最终抹去我们存在过的痕迹。”

“——这是一场我们无法输掉的战争。”

栖息在我身上的木精灵轻轻闪烁着光芒，在寂静的夜晚，这些纯能量构成的小东西仿佛能与天上的星辰相唱和。

“正如先知萨尔所承诺的，人类与兽族的联军已经将他们消灭大半，但黑暗骑士领导的最后一批精英部队，让我们的盟友再也无法战斗。对战争，我懂得不多，朋友，不过我知道，萨尔的灵魂已经回到了历史的长河之中，现在，该是我们去推动生命之事业的时候了。”

老朋友默默地听着，就像往常一样，他还是耐心地站在那里。他也知道，往常我是很少说这么多的。

“我的老朋友。一切正如你所言，我惧怕着失败的后果，每当想起他们掌握之下的世界，我心底里便会涌起一阵无法抗拒的惧怕。与那片永恒的恐怖相比，失去生命的痛楚也不过只是一瞬间……”

他望着四周的树木、花草，其中的一些是他亲手种下的。百多年来没有人能比我们更熟悉这片森林。不仅是对我，对他来说，这些也像是自己身体的一部分。他望着它们，就像是在与它们一一告别。

“今天，可能是我们最后一次见面了。”他转过身去，喃喃自语。一个战士的骄傲令他无法露出一丝悲伤的神色。他缓缓抬起手，让手中生命的魔力——种子——轻轻落下。

“生命的事业由点滴积累而成，就像这些柔弱的草籽。我知道，无论它们落到哪里，都将努力生长，成为森林中骄傲的一员，为所有生物的进程贡献自己微弱的力量。”他抬起头，“明天，我的身躯也将成为一滴露水，融入到这片森林之中。”

“只希望，我们的每一份努力都能有所价值……”他喃喃地说道，“再见了，我的朋友。”

“再见……”

二、未来

记得上一代月之女祭司给我说过：镇定的思考与静谧的态度，使她在战场与谈判桌上取得接连的胜利。而她的接班人也早已证明了她不会有辱使命。正如她所言，离这一片林间圣地不远的秋月山谷将是我们唯一与最后的机会。近一个月来，前沿阵地的部队接续着兽族与人类联军的溃败，将敌人的大军慢慢引向我们期望的方向。双方实力相差仍然悬殊，但秋月山谷将使敌军不得不进入瓶颈，而且只有在这片森林之中，精灵们才能拥有最高的力量。

今天，最后召集的丛林战士们将在丛林守护者的带领下向秋月山谷出发，与守望者和月之女祭司的部队会合。所有森林精灵中的精英都已经投入到这场战争之中，这是我们最后的力量，所有的“生者”去对抗“死者”的最后力量。这股伟大而柔弱的力量，只有凭借未知的勇气、智慧与技艺，才能和我们已知的敌人相匹敌。

先知萨尔说过，这支死亡大军是“死者”最后的精锐之师，领导他们的死亡骑士，拥有着无限的自信，以及与这自信相匹配的匪夷所思的力量。他的长剑“霜之哀伤”有一股无法想象的魔力，令最勇敢的战士也不寒而栗。对胜利近乎疯狂的渴望、绝顶的战斗技艺，驱使着死亡骑士总是冲锋在前，他身后的大军也具备敢于蔑视一切战术与计谋的实力。

秋月山谷的决战，似乎也是对方的意愿，不死者拥有着绝对的信心，即使他们发觉了我们的准备，也必将一如既往的攻击。也许他们想向所有的生者展示力量，证明自己永恒的生命。我们不敢小看他们的信心，只能做到最好的准备而已。

在他们看来，也许我们就像这树上的松鼠，用细弱的四肢不停奔波着去准备冬天的食物，心里却知道无论怎么准备，也无法和那可怕的寒冬抗衡。

风儿带来消息，不死者的大军在山谷前稍作休整，先锋部队已经开始进入山谷，最后的战争将在入夜时分开始。虽然一切都像我们想象的——甚至超过我们所想象的——一样顺利，但最后的胜负谁也无法定论。这个无法定论，也许已经是最乐观的说法。

丛林守护者吹响了号角，来自森林各地的战士们出发了。几百名女猎手在山林间呼啸而过，身上的装甲叮咚作响；天空中，孤傲的奇美拉缓缓的随风滑向远方；猛禽德鲁伊化身为风暴之鸦俯瞰着大地；大地上，几十个山岭巨人的脚步撼动着丛林，宛如滚滚战鼓传向远方；精灵龙匐在他们肩上，最后一次梳理自己的羽毛。这极强大者与极弱小者共同前进的步伐，在林间微湿的草地上静静的向前延伸着……

到明天，他们中的一些可能会满载着荣誉回到森林，另一些却可能与森林的精神融为一体。那永无可知的未来啊，每一个生命，都必将在你无限的图画上留下点滴的痕迹……

三、星光

奇美拉不再有优雅的飞行，它艰难地拍打着翅膀，犹如雨中飞行的黄雀一般低低地擦过树梢。尖利的树枝刮过它的胸腹，它再也坚持不住，从空中跌落下来。

庞大的身躯猛地摔在草地上，把一侧的翅膀压在身下，巨大的冲力使它仍然在草地上滑行。伴随着一身沉重的鸣叫，它勉强将头部抬起，用另一侧的脖子作支撑，猛地翻动了一下身体，借此保全了它残破的翅膀。它腹部厚厚的角质皮肤在草地上摩擦出一条长长的印迹，被压倒的科多草上布满了丝丝血迹。

鲜红的血色在油绿的草叶上，显得如此醒目。

印迹的尽头，奇美拉缓缓站了起来，把受伤的翅膀放入一口月亮井中，那只残缺的翅膀还在散发着烧焦的气味，那是火焰魔法造成的创伤。可翼尖上的骨折又是怎么回事？那似乎是钝器猛击的伤痕……

在神秘泉水的浸泡下，奇美拉的翅膀开始愈合，原来残缺的翼膜一部分脱落，从翼尖开始长出全新的肌肤，它身上的伤口慢慢合拢，强健的胸脯重新被闪闪发亮的角质所覆盖。它睁开眼睛，转过身，一只头望着天空，一只头向着我——那里有一双永远孤傲的眼睛。

它吸进一口气，眼线转向天空，展开双翼抖了抖，又收拢在身旁。不知道哪里来的一阵风刮过森林，树木发出卡兹卡兹的声音，向两边伏下。

它身体缓缓前倾，强有力的脚爪握紧了，脚趾的尖端深深地嵌入泥土里。一步、两步、三步、它奔跑起来，庞大的身躯以不可思议的速度向前冲，身后飞翔着扬起的泥土，连大地也随之颤抖。

忽然，它的翅膀全然打开，在一瞬间高高举起，猛地一拍，空气从翼下轰然奔腾而出，如决堤的河水般肆意地流泄开去，强大的气流就像要吹走一切，两旁的树木伴着那“呼——”的一声往两边倾斜。群鸟惊起，草木潇潇，整片森林为之振颤，仿佛在对这股生命的力量表示敬畏，又仿佛要把整片天空都让给它——这个翱翔天空的有力者。

它飞了起来。它缓缓升上高空，那一段时间仿佛停滞，宽阔的羽翼不可一世地伸展开来，遮挡住了半个星空。这个庞然大物盘旋着，振翅的回响传遍山谷，高空的狂风顺从地托起它的身躯，这个天空的霸王，比种子发芽、花儿绽放更有力地证明着生命的神奇。

远远的，我看见了，先是天空中点点亮光落下——那是月之女祭司强力的魔法群星坠落。然后是地上兵刃的碰撞声，空气中弥漫着死亡的恶臭。月光下，秋月山谷出口的平原，正上演着地狱的风景。尸体在地上走动，他们在嚎叫、在攻击，他们身上渗出灰绿色的液体，和地上热腾腾的鲜血相混

合。

世界上最后的生者与最后的死者的最后厮杀。

一片混乱的战场上，已经毫无阵型可言。尚"活着"的那部分人各自艰难地回应着对方汹涌的攻击。女猎手的月刃映着星光，割开一道道灰绿色的伤口，有掩护的弓箭手一刻不停地拔箭向空中射去，一阵阵箭雨落向不死大军密集的地方。

在广阔的战场上，我没能看到死亡骑士的身影。在与人、兽联军的大战中，先知萨尔和神圣骑士曾经联手杀死过他一次，然而不久之后，他却在亡灵巫师的魔法下复活了——先知临死前召唤的灵魂之狼带来了准确而悲观的消息，同时也带来了简单且直接的应对方法——焚烧。战争的齿轮不过刚刚发动而已，这时便期待死亡骑士倒下只能说是一种奢望。

一群惨白的骷髅摇摇晃晃地站起来，捡起地上的武器，笨拙地驱动着四肢去加入战斗，几支箭矢飞来，却只是嵌入白骨的缝隙。下一瞬间，天空猛地一亮，奇美拉喷出的电光如霹雳落下，准确地命中了目标，电流的波动在地上疾走，轻易驱散了操纵尸骨的魔法能量，那群骷髅似乎还维持着战斗的姿势，但身上的骨头却已散了架。被直接命中者，更是变成了一堆死灰。

在那边，两个憎恶正在疯狂的进攻。重伤的山岭巨人用树干抵挡着其中一个。他身后，几名女猎手和一个弓手与另一个缠斗不休。那弓手披风上一片模糊的色彩凝成块状，僵硬地搭在她身上，她大口喘着气——虽然憎恶散发出的腐败气息令人窒息。鲜血从她手臂上的伤口流下来，再滴上手中的箭矢，她似乎已经没有力气拉弓了……双手微微颤抖间，弓背缓缓弯曲，眯着眼睛瞄准，砰然弦响，一丛绿血爆炸开来……

憎恶的半个脑袋不知被谁砍下，三条手臂仍然挥舞着丑陋的斧头。那半张扭曲的脸上露出无法言说的怪诞表情，配合着喉咙里发出的嗬嗬声，可能是在大笑吧。当它摇晃着剩下的半个头颅，从缺口里面把淤泥一样的液体和肉块甩向女猎手时，它好像笑得更厉害了——这是一场怎样疯狂的战争啊……

女猎手的攻击似乎没有太大效果，那边垂死的山岭巨人更是已经支持不住，巨硕的身躯踉踉跄跄的后退着，似乎随时可能轰然倒下。

最后的箭矢产生了难以置信的效果，它命中了憎恶的眼睛——那只唯一剩下的眼睛。那不死的战士总算是慌乱了，三条手臂在虚空中舞动，急切地想攻击面前的敌人，喉咙里吹出急促的"咕——咕——"声。它前冲时失去了平衡，慌乱间终于向后倒了下去。

先知萨尔的研究显示，不死者不具有心灵感应的能力。每个暗夜精灵天生便具有这个技巧。久经沙场的半兽人战士也会体验到它的妙处，而不死者却永无希望，因为心灵感应是一切有生命者之间的反馈。

尽管如此，那憎恶仍然证明了它精英的称号，倒下去的同时它的一只手已经扔掉了武器，支撑着以让自己爬起来，另两只手仍然警惕地攻击着对手可能袭来的方向。垂死的山岭巨人注意到了身后的战况，他被血肉涂满了全身，他好像已经很难举起那根树干，但他还举了起来，转过身，另一个憎恶的斧头深深地砍进他的后背，他顾不得性命，将树干举过头顶，尖端向前，踏着使大地也为之颤动的步子向前跨出……

"嗷————"

好像巨石顺着悬崖滚下，落入冰封的湖面。这就是那根树干——从那散发毒臭的开口处——扎进憎恶腹部时的情景。死灰色的肉汁和肉块，从那腹部喷发出来，覆没了树干，遮盖了山岭巨人，几乎飞溅到弓箭手的身上。山岭巨人一手环抱着树干，一手压在树干顶上，他全身的重量，使树干已经透过那一大滩皮肉，把憎恶钉在了大地之上。那不死者喉咙里吹出"咕——咕"的声响，手臂无力地舞动着，似乎并不甘心这样的结局。

山岭巨人怀抱着树干，回到了永恒的休憩之中。刚才与他战斗的那只憎恶，蠕动着身体走来，哧啦一声，把陷入巨人后背的斧头拔出，又是一片血光。

它转过身，面对着女猎手们和垂死的弓箭手。

天空中点点星光依然落下，那扭曲的脸上，又开始浮现出令人毛骨悚然的怪诞笑容……

四、胜利

我从深深的黑暗中醒来时，月亮已落树梢。

为了将整片森林的生命力量传送给每一个勇敢的战士，我必须运用全部的精灵之力。这使我进入无知无觉的状态。我知道那些可怕的梦境并不是战场的实景——我对战争从来就知道得不多——但那些景象，是否有其自身的含义？是否包含着来自未知未来的暗示？无论如何，我的苏醒意味着向森林请求力量的战士已经很少了——战争已经结束，结果已见分晓，一切生者的命运就要决定，我们每一个大地母亲的子民，有史以来面对过的，最艰难的考验，将在这一刻得知结果。

森林的知觉慢慢回复到我身上，虽然无法清晰地感知，但我能触摸到的精灵族战士的确已经寥寥无几而且都身负重伤。在这场最后的战役中，双方都拼杀到了最后一人。所有的箭已经射出，所有能站立者都已经倒下，战场，不再上演地狱般的风景，而是，如地狱般的安静。

大地沉浸在悲伤的气息之中——月之女祭司坚守着山谷出口的高地到最后一刻，她唤来的群星给敌人以巨大的打击；老朋友丛林守护者曾用大地的魔力治疗了半个战场的战士，而现在——正如他说过的一样——他的灵魂疲惫地回到了这片森林。

愿我们的努力，能让他们安静地休息……

忽然间，没有任何预兆地，远远传来异响，一阵异样的风扫过林间圣地，高大的黑影从林间一跃而出——那是不死者最后的领袖，死亡骑士？

那就是被称为骨马的坐骑？

肆意挥洒着暗蹄，那矫健奔跑的优美动作，如漂浮在空气中的帆船御风而行，如果不是一副铿锵的骨骼裸露在外，真令人难以相信它会没有生命！

那就是被称为霜之哀伤的魔剑？

难以捉摸的剑身上没有映出任何东西，只将稠密的寒气洒向大地。只须看一眼，就能感到那其中蕴藏无穷魔力。无数的勇敢战士，在颤栗中将自己的头颅献出，于剑身上留下他们灵魂的呜咽……

那就是不死者最后的领袖，死亡骑士？

他额骨深陷，高昂着头颅，眼睛如他的霜之哀伤一般无可捉摸。他端坐于骨马之上，威风凛凛，不可一世，用灰色的眼神傲视着世间一切。他的披风高高飘扬，他的冲锋如狂风卷走世间万物。

骨马的铁蹄踏上了林间圣地，这片千年来从未被外人进入过的草地，迎来了第

一个陌生人，一个不仅有能力进入这片被生命的力量所保护的禁地，更有能力将一切生命力量从大地上抹去的陌生人。

那剑刃上新鲜的血迹，证明守卫林间圣地的树妖和猎手已用生命履行了职责——他们甚至没有机会利用林间圣地的泉水疗伤。而陌生人，也同样身负重伤，黑色的血液从他身上难以计数的伤口中流出，顺着坐骑的骨骼滴下。他的胸前——以前是心脏的地方——开了一个心脏大小的洞，月之女祭司的“灼热之箭”似乎曾经命中那里，留下了魔法爆炸的痕迹。心脏本是象征生命，而现在那个伤口龇牙咧嘴地张开着，好像以自己独特的存在嘲笑着生命的脆弱。

从丛林到空地，豁然开朗的景象令他略一犹豫。不过在下一瞬间他已经明白，到了这个地方，最后的胜利已经属于他了。他已经打破了所有生者的希望，来到了他们的中心地带。漫长的征程已经到达终点，所有生者的命运已经被他决定，生命的河流已然终止。现在，他只需要把一根毫无反抗能力的木头劈作两半，就可以完成这一场决定一切的战争。

——他开始了最后的冲锋。

霜之哀伤被最后的胜利所激动，浓厚的寒流在身后留下一片雾气，剑身微微颤抖着，剑锋割破空气发出呜呜的厉啸。他的马诉说着征服，他的剑诉说着残杀，他全身洋溢着渴求胜利的疯狂！

不再有任何人能阻挡他，这一刻他的气势超越了历史上任何一个英雄，他建立了从此以后无可企及的永恒功勋，他已经超越了大自然任何一种生物。他煌煌然如死神降临，他的剑高高举起——他的剑劈进了永恒之树。

如同峭壁在暴风雨的冲击下轰然倒塌，霜之哀伤劈进的那一半树干好像猛地离我而去。转瞬之间生命的能量被吸入无底的洞穴，树干上呈现出死灰色的斑纹。我能感觉到，冰霜的魔力在其中疾走，侵蚀着尚自存活的那一部分。从忽然之间死去的那一侧，从那嵌入树干的剑，还传来一阵阵甘美的诱惑，带来让人忍不住与它融合的引诱——也许那就是所谓永生的诱惑……

残杀一切的霜之哀伤啊，你的力量如此强大，以至于你再多停留一刻，这段朽木的生命便将为你所有；疯狂渴望的死亡骑士啊，你的能力如此超凡，以至于只需要再多一剑，胜利的果实便将从这树上落下。可惜啊，你们没有再多的一刻，也没有再多的一剑。

——是的，我知道，没有再多的一刻让它停留，也没有再多的一剑可以挥出。

她定是一路追踪死亡骑士而来，重伤的身体已经处于垂死的边缘，鲜血染红了她的披风，她的右臂不知去向，但她的左臂把满月之轮高高举起。

——凝重的空气微微一动，

闪烁，

守望者阿尔萨，

从一片虚空中悄然而出，

出现在死亡骑士的身后。

“任一个勇猛的战士，在他坚信已抓住胜利的一刻，就是放开防备的一刻。”

——完美的，暗杀战术。

五、力量

也许我们不应用生者的经验去揣度死者，也许那空气的一丝波动把他从胜利的迷梦中惊醒。死亡骑士再次证明了他超凡的战斗技能。满月之轮挥下的瞬间他猛地往前一伏，直取头颅的满月之轮将他的披风齐齐割下——毫无迟疑，第二次攻击又已挥出。

他甚至没有转过身看一眼，霜之哀伤猛地拔出，寒气在空中留下一道弧线，眼神和剑身同时杀到，以无与伦比的气势劈向背后。

“铛——”

兵刃碰撞的声音激荡林间，满月之轮的第二次攻击被重重弹开，虽然两者都身负重伤，但在力量上守望者仍然毫无优势。本不惯用的左手显然难以承受这一震荡，沉重的撞击使她连退几步。死亡骑士一击之下，胜负已经分晓？

在阿尔萨站稳脚步之前，死亡骑士藉着转身之势翻身下马。他的双脚一踏上大地，失去主人的坐骑便轰然坍塌，成为一堆石头般安静的骨骸——在近身战中放弃坐骑的优势以换取灵活的动作，凭借领先的力量与速度速战速决。对战况的瞬间掌握、准确的决断力，依然是那样令人感服。

如同猎豹扑向猎物前的准备，死亡骑士双膝微曲，这个久经战火的身体在积蓄力量。身体微倾、举剑平肩、身影一闪而锋锐尽出，动作一气呵成，整个丛林为之恍惚。

被斩下的披风还在空中飘落，他的身体已经与剑齐出；骨马散落的尸骨还未尽数落地，他的身影已到守望者面前。

凌厉、凶狠。

一瞬间，那魔剑似乎猛地一亮，死亡骑士身形一转，霜之哀伤撕裂着圣地的空间，以雷霆万钧之势——贯穿过守望者的胸膛。

噢，不，不。

没有，那只是我这段朽木的错觉。在死亡骑士突刺的瞬间，守望者阿尔萨和她的出现一样突然地，消失在空气中。

闪烁，暗杀者的技能。

而战斗王者的眼前没有丝毫错觉，一剑刺空的同时，他和我一样察觉到了，空中一股疾驰的能量向前方逝去，“砰——”，守望者出现在前方的月亮井旁。可能在空中的瞬间调整了姿态，她出现时仅存的左臂已经浸在神秘泉水之中。

——残破的身体无法和他对抗，只差一剑就被摧毁的永恒之树她又无法舍弃，此时此地，月亮井的魔力是她的——唯一的——选择。

世间万物纷繁变化无穷，而最终决定一切的，却是人们在难以察觉之时，以点点滴滴孕育出的“必然”。每一个杰出的领袖都能够看到，在杂乱无章的表象世界之下，隐藏着井然有序的必然世界。在无穷未来的某一天，必定会有一位伟大的贤者将心灵与历史两门学科合而为一。

这个无法想象的强者啊，他躲过守望者的刺杀，是凭借卓越的战斗技巧，还是因为他早已知道在胜利到手之前会遭到“必然的”袭击？

他在瞬间决定下马迎敌，是基于那一剑的较量而做出的即刻决断？还是因为他早已知道袭击者身负“必然的”重伤，因而决不是他的对手？

再往前，他冲入林间圣地的瞬间露出的傲视一切的眼神，是因为他看见一棵无力反抗，象征着胜利的大树，还是因为他看见经过最后几分钟较量后，他将得到“必然的”终极胜利？

无论如何，他早已看透，守望者阿尔萨能瞬间出现在他身后，就必然能躲过那雷霆万钧的一剑。而躲过了那致命一剑之后，月亮井的魔力——同样必然地——将是她唯一的选择。

死亡骑士刺出的瞬间，霜之哀伤猛地一亮，阿尔萨消失在空中后，那亮光也没有消减，我意识到，那是高等魔法的波动。

死亡的魔力从他紧握的双手流入霜之哀伤，盘踞在魔剑上的魂魄显出身影，犹如一团团黑云围绕着魔剑飘动。

在阿尔萨显身月井旁之前，向着她的霜之哀伤就已经被高高举起。自陌生人踏入林间圣地以来，他第三次挥动了他的剑——轻柔而又致命地。死亡魔力的咒文灌注剑身，魔剑落下，苦闷的魂魄疯狂地涌出，仿佛忽然找到了复仇的目标，一团死亡的黑雾从空中划过，直扑那半死的英雄。

——死亡缠绕，夺走先知萨尔生命的可怕魔法。

从身负重伤的阿尔萨出现到现在，不过只是转瞬即逝的一刻，死亡骑士的攻势迅猛无比，而神秘泉水的魔力远远来不及使守望者复原。

我永远无法得知，面对那致命的黑雾，面对这战斗的王者，守望者阿尔萨在想些什么。暗杀者的面具永远是那样冷漠，没有丝毫怜悯。

继续躲避已毫无意义，月亮井没有治愈她的伤痕，却给了她最后一丝力量，她的左手扬起，一团黑影飞出——暗影突袭，暗杀者最后的希望。

两团黑影在空中疾闪而过，命中了各自的目标。

六、必然

守望者的尸体还带着体温，阿尔萨的灵魂已离躯而去。半空中的她，不再是一个冷静锐利的战士，她的长发飘浮，柔弱而美丽。阿尔萨睁开双眼，悠然注视这片林间圣地、这片广袤森林、这片尚充满生机的大地。那眼神依依不舍——在杀手的面具后面，她的眼睛和每一个暗夜精灵一样深邃，如星光下的湖水般，闪烁着千古不变的光芒。

和今天许多的灵魂一样，她将离开这个世界。

飘升，慢慢消逝，最后的一刻，我看到她面带微笑。

死亡骑士终于露出苦闷的表情，带有魔力的毒素对不死者具有同样的效力。暗影突袭精确地命中了他胸前的空洞，那曾经是心脏的位置。毒素蔓延到全身——经过战场上无数的刀光剑影，死亡骑士受到了致命的最后一击。

他转身向我走了两步，但他的身体已失去力量，他单腿跪下，用剑支撑着身体，狂妄的头颅依然高昂着，锋利的眼神直刺过来。我毫不怀疑，只要再有丝毫可能，他就会将霜之哀伤投出，给我最后的一击。

那满是高傲的眼神饱含愤怒——他只输了一步。

他也许预料到了被袭，也许预料到了对手的实力，也许还预料到了守望者会出现在月亮井边。

——他以为那就是能带给他胜利的“必然”了，却没想到阿尔萨同样看到了她自己的“必然”。面对着“必然的死亡”，阿尔萨舍命一击以求同归于尽，这仍然是她唯一的选择。唯有这最后一个“必然”，死亡骑士没有看到。高傲蒙蔽了他的双眼，带给敌人必然的死亡，就是他无上的力量，这种力量令他所向披靡，现在却带给他最后的失败。

——其实，这个永恒的死者忘记了。

毕竟，所有的“生者”，都早已习惯，

去面临一个“必然的死亡”。

群鸟早已不见踪影，只有环绕圣地的树木沙沙作响。月亮落下，无边的星空沉寂依然。与那条群星汇集而成的长河相比，我们的存在是如此渺小，如此无力。

死亡骑士已经倒下，直到他死去——这个词汇可能不那么准确——的最后一刻，他的眼神也决没有承认失败。他坐骑的骨骸还在我脚下，没有它主人的力量，它可能永远也只能沉睡在那里了。这让我想起关于死亡骑士的传奇，传说冲锋在前的他只要回到战场，不死族的战士都会从泥土中站起来跟他前行。幸而他们再也没有机会了，那股强大的黑暗力量，已经确确实实地倒在我的面前——就在昨天黎明时分丛林守护者与我告别的地方。他的剑已经脱手，他的四肢投向大地。用不了多久，他将带着一身尘土，回到大地母亲的怀抱。

当然，除非一个亡灵巫师能来到这片圣地。所有的弓箭手在战前都接到了命令，优先杀死每一个进入视野的巫师。战争进行到这一步，我应该没什么可担心的了。

魔剑的威力依然在树干内澎湃汹涌，暂时得到“永生”的树干仍然没有放弃侵蚀另一半的努力。我能感到永生的诱惑是如此的强烈，不难想象，稍有向往“永恒”之心的生物，势必会选择服从。我不敢疏忽，用所有的生命力量抵抗着，再唤来树上栖息的木精灵为我疗伤，既然不会有再多的一剑，伤口愈合也只是时间问题，顺利的话，可能十几年吧。

然而，这一刻风儿带来了消息，让我注定在伤痕愈合之后的多年，仍然会在这个黎明的梦境中惊醒——一个亡灵巫师离开战场，正走向林间圣地的入口。

死亡骑士的尸体就躺在空地的中央，任何进入林间圣地的人都可以一眼看到这段漆黑的身躯。而亡灵巫师！一个可以让死亡骑士从我面前站起来的亡灵巫师，正走向林间圣地！

我身边已没有哪怕一个弓箭手可以调用，我已经无法阻止他，也无法阻止死亡骑士的复活了。哪怕与冬日的松鼠相比，现在整个大自然都要脆弱得多。

强大的不死者，虽然没有得到承认，但在这场听凭我们安排的战争之后，他们取得的，竟依旧是必然的胜利。他们也许已经向所有的生者证明了：他们是一种更加优秀的生命形式。

我想起了老朋友丛林守护者。

——在这个漫长的黎明前夜，我们所共同经历的磨难，终于，接近尾声。

七、谎言

他手执一支用骷髅头骨装饰的法杖，长袍及地，一双眼睛在黎明前的黑暗中发出幽暗的光。

“你在找什么？陌生人。”

“呃？”

“我说，在这片密林里，你在寻找什么？”

“啊，虽然早就听说过，可真正看见一颗说话的树，依然让我惊奇。”他喉咙里发出咯咯的笑，远远的打量着，“真是一颗够大的树……”

“如果你愿意多花点时间，你会知道这个森林里还有很多让人惊奇的事物。除了这棵大树、这一大片比人还高的科多草；还有莽撞的战争古树，他们能拔出自己根部走上一段；身形庞大的巨熊，他们的吼声在几重山外就可以听到……”

“哦？”

“还有很少见的奇美拉栖木，你远远的就可以看见。这些，都是我们习以为常，而让陌生人惊奇的东西。”我想，我显得很谦虚。

“哈——如果我是个好游客，我真的要感谢你的介绍了。”

“当然，如果你愿意多花点时间的话

……”

“好了，收起你的玩笑吧，”也许因为不喜欢这个玩笑，他毫不掩饰嘲弄的语气，“你以为我会把你当成随便什么树，然后被你打发走？那你可就错了。你碰巧在森林的中心，这片中心被茂密的树丛包围，一路上布满了猎手和树妖的尸体。还有，你的树干，已经几乎全部化成了死灰色，我远远的就能看出来！那是霜之哀伤留下的伤痕——你以为我们的战神死亡骑士，会去砍一棵普通的树，就因为它粗了点吗？——这一切只说明一个问题，你就是那棵永恒之树！精灵战士重生与力量的给与者，这整场恶心战争最终要毁掉的目标！还有，你、会、说、话，你这个半截笨木头，难道你以为每棵树都能说话的吗？”说到激动处，他向空中挥动着法杖。

“你没有心情游览这片美丽的森林我很遗憾，但显然在那之前你已经对我们有了很多了解。关于我的称呼，再多提一个字也是侮辱阁下的智慧。”

他的眼睛里露出一丝满意的神色。现在，这棵树在他看来，实在是不擅长于玩弄诡计。

“那么，”趁他安静下来，“你在寻找什么？你看上去像丢失了宝物的赶路人。”

“永生！”他把法杖用力往地上一插，“永生！没别的。”

“既然你就是永恒之树，你一定已经在这里站立了几千年之久。你，有生命魔力的庇护，因而得以永生。除了霜之哀伤，我的魔法火焰和憎恶的利斧都不能伤你分毫。你知道永生的好处，你也一定见过死亡的可恶。为什么，为什么还要和我们作战？你不像愚蠢的人类，为了虚无的国家遵行傻瓜的命令，也不像兽人为了所谓的荣誉。你们精灵，寿命超过人类几倍，不只是你，你们精灵都知道永生的好处！”

“现在，我们的神能够和死亡对抗，带来永恒的生命。你们应该坦然接纳，而不是愚蠢地对抗！为什么？为什么竟然还要不惜以死亡的代价来逃避永生？！”

在他发表这番演说的时候，距离死亡骑士的尸体不超过二十步，但至少现在他还毫不知情。如他所说，死亡的魔力侵蚀了我大半的身体，它在树干里肆虐狂奔，我用全部的力量艰难地抵挡着，维持最后一丝理性。我需要谨慎，能够阻挡他的，唯有这半截笨木头的说话了。

“原谅我，陌生人，我想你搞错了几个地方，第一，我以感谢的心领受着生命魔力的庇护——虽然她并没有给我永生的能力。我并不是唯一的永恒之树，在我之前，以及在我之后，都有无数的永恒之树承担着守护森林的责任。在未来的某一天，我会将记忆还给大地母亲，留给下个成长中的永恒之树，然后死去；”

“第二，也许很幸运，我并没有见到过死亡的可恶，你所说的死亡，在我们看来，不过是生命的一部分。生命的长河奔腾不息，每一个短暂浪花的出现和消逝，都是再正常不过的方式。我们每一个生者融入其中，共尽微薄之力，推动着生命的事业——不仅以我们的生存，也以我们的死亡……”

“虚妄！空洞！谎言！不要给我说教——我比你更明白生存与死亡！”他忽然燃起一股怒火，伸手指着我大声咆哮，那手上有长长的指甲，却几乎没有一点皮肉，只比一个骷髅的手骨略强。

“我！站在你面前的这个我！我可不是天生的亡灵巫师！我也曾经是一个活生生的人！我也年轻过，我在赛马场上炫耀骑术，为姑娘们争风吃醋，在图书馆里学习雄辩，在帝国最大的大学研究星相学！我也有过爱人，有过孩子，可是最后怎么样呢？最后我死了！”

“是吗，”我说，“那很可惜。”

他愤愤不平，说起话来滔滔不绝，伴随着夸张的手势：“在整个后半生里，我是全安略南省的首席炼金术师！我的著作被各地的学者研读，激发他们的思路。我创造的炼金术比以前所有的大师都更接近成功，我到现在都还清楚的记得那方法：将金子和等量的铜屑、雄黄、硫磺、铅一起融化，把熔化物倒入蓖麻油锅以烈火烧煮，然后一边蒸馏，一边添入来自七个星球的金属冶炼，而后投入水银和石矾加工，最后以萝卡油熬制。这一切应在满月之夜后的清晨开始进行，在第七天的午夜前结束。我甚至连整个过程中应配合的咒语都记得一清二楚！是的，我记得！我知道！我甚至收到过国王陛下写给我的信，那信件的开头是：“圣贤哲睿国王陛下，致挚亲手足、皇家学者、安略南省首席炼金术师墨尔基阿德思博士。”那可并不只是因为我炼出了献给皇后的能在夜里发光的宝石！是的，我都记得，可是最后又怎么样？！最后我死了！”

“他们从冥想室里把我抬出来，一个人说：‘噢，可怜的博士，他死了。’我说：‘我还没死！’另一个人说：‘他气也不吐了。’我说：‘混蛋我还活着！’又一个人说：‘他话也不说了，他死得很安静。’你猜怎么回事？就这样，我真的死了！”

“够了！把你的说教留下吧，我可没有在我那短暂的一生中看到什么生命的事业，我不知道你用什么想事儿，可我是用自己的脑子！你知道我为什么没有在屠宰场被切割成几块，选出长得最好的部分，再和其它很多人的好部分缝在一起，散发着恶臭拿起斧头去乱砍吗——就是因为我有自己的头脑！”

“很显然，尊敬的博士，你一生的创造也许已经超过常人许多，却依然毫不满足，以至于认为，自己的生命以及一切最终被死亡无情抹杀，自己则一事无成。

我如此遗憾，你没有看到生命的事业，正是由点滴积累而成……如果你能放弃疯狂的欲念，用清澈的眼睛与足够的耐心去看看你留下的一切，你就会对自己的生命更满意一些……比如说，难道你没有学生？”

也许我的话令他回想起了什么，那一刻他的眼神显得痛苦而暗淡。“是的，我有过。我有过很好的学生，他们的思维灵巧而充满活力，就像我年轻时一样……自从我的儿子死于天花，我把全部的精力都给了他们……有一个，甚至想全盘推翻我的炼金配方，我知道有一天他会知道错误的……又或者，他们发现了一些新东西……就像我年轻的时候一样……我记得……我……我好像爱他们……”

“不要为必然的死亡悲伤，生命因为短暂而可贵，因为她的有限而驱使我们去探索无限，因为她的转瞬即逝激励我们探索永恒的真理。我们对星相学的理解与人类截然不同，我听说矮人族也正在提出全新的理论足以推翻我们两者。绝对的正确与否并不重要，我们存在过，我们努力过，最后我们离去，给后来者留下位置，把责任、成就、无限的可能、和一个全新的开始留给后人。在你一生所努力的领域，生命的事业会因为继承——或否定——使我们受益。”

那一刻，他似乎陷入痛苦的回忆，而下一刻，却是彻底的疯狂。

“那又怎样！！虚妄！空洞！谎言！不止是我，他们也死了！我的孩子，我的学生，总有一天都会死的！现在我知道，在有生之年他们也不可能完成炼金配方，哪怕我的孩子还活着也不可能！因为生命太短暂了！太短暂了！！如果生命的目标是在有一天突然结束，那么，我会有自己的选择！永生——长久、丰富、真实的，永恒的生命！！”

“那就是你们的英雄吗？让我们来看看

她的死亡给我们带来什么吧！”他的双眼好像要喷出火焰，猛地把法杖举到空中，一丝诡异的光芒闪过——两个白森森的骷髅从守望者的尸体下面钻了出来。

“啊哈哈哈哈——看吧，这就是你喜爱着的死亡，生命的结束，所有事业的终点！让我们来庆祝吧！啊？”伴随着他诅咒般的嚎叫，这两个骷髅折下自己的肋骨作为武器，开始互相攻击。它们身手矫健，进攻与躲避的动作如此灵巧，就好像节日庆典上杰出的武技表演者。可以看出，这位死灵巫师能从战场上存活下来，并不完全是因为偶然。但也许是死亡魔力侵蚀了他的心智，这个可怜人已经陷入了疯狂之中。

“够了！我们都不应该像小丑，你知道我在想什么——你知道的！我一路追随死亡骑士的踪影而来，如果他没有倒下，我会看到胜利——永恒的胜利！如果他倒下，我会招来神的力量让他立刻复活！只要有他在战场上站立，永生的魔力将扫尽一切脆弱，不死的战士将除掉身上的尘土，永远屹立在大地之上！”

——看来那个传说是真实的。死亡骑士的魔力维持着不死族大军的力量，能够让他们从战场上“复活”。对此我只有一个理解——半截笨木头的把戏必须玩到最后。

“你身上有他最后的痕迹，那个女人，死亡缠绕让她的尸体痛苦扭曲。你还生存，这就是说他在毁掉你之前倒下了…… 虽然难以置信，不过也许就是这个女人让他失去了机会。我们的战神决不会逃跑，那么，他的遗骸应该就在这里！也许就在那边的树林、或者是那边的草丛。现在，我要你！伟大的生命之树！告诉我，我们的死亡骑士在哪儿！

让我满意的话，你也许会得到永远的生命。否则！我保证你的每一块都要被丢进炉膛里烧掉，用来熬制腐烂的肉块！！”

他话音刚落，那两个骷髅就气势汹汹地走了过来。再有五步，他们就能看到死亡骑士的尸体。

八、答案

在死灵巫师踏入林间圣地的前几分钟，我陷入了深深的绝望。纯能量形态的木精灵无法挪动任何东西。我拥有整个森林的生命魔力，现在却对一个安静的尸体束手无策。守望者阿尔萨用生命为我换来了这几分钟，我却只能在这段时间里慢慢等待最后的失败，等待整个自然界的消亡，等待世间生物的永恒消逝，等待生命河流的静静干涸。

可是下一瞬间，我猛然惊醒了，大地母亲还没有放弃我们，死亡骑士确确实实地倒在我的面前——就在昨天黎明时分从林守护者与我告别的地方。大地母亲的暗示，真是再明显不过了：以至于我只是稍稍镇定下来，就可以解开这个哑谜。

“生命的事业由点滴积累而成，就像这些柔弱的草籽。我知道，无论它们落到哪里，都将努力生长，成为森林中骄傲的一员，为所有生物的进程贡献自己微弱的力量。”丛林守护者也无法想到，他点滴的努力累积到如此地步，以至于远远超越微弱，具有了拯救生命的可能。

三个木精灵来到死亡骑士身边，和丛林守护者撒下的种子结合，解读祝福的咒文。我鼓动起生命的魔力，将大地的沉睡唤醒，将生命的密匣解开，让柔弱的生命冲破土壤，让恣意的苗株直上云霄……成长吧！你们早已注定将成为森林中骄傲的一员，你们早已注定将以自己的身躯来完成伟大的使命！

恍然之间，一片历史上从未有过的，无比高大、无比茂密的科多草，布满了林间圣地的中心，将那强力者的躯干深深埋藏其中。没有心灵感应能力的死灵巫师，只要稍稍慑于茂密草丛中可能隐藏的危险而不去跋涉其中，便无法得知秘密。为了确保万无一失，希望我能激怒他，引来火焰魔法的攻击——那会引燃科多草丛，完美地，把死亡骑士从世界上抹去。

违背大自然规律的生长让我付出了代价。充沛的生命魔力从大地输入到种子，没有她的保护，“永生”的那一半树干顷刻间几乎将我完全吞噬，但我守住了最后的防线。

对战争，我从来懂得不多。这一刻，我却要独自面对它，以一根半死不活，动弹不得的树干和半打木精灵去面对它。

我心里，涌出一阵苦笑。

——战争，战争从来没有改变。

九、更替

他话音刚落，那两个骷髅就气势汹汹地走了过来。再有五步，他们就能看到死亡骑士的尸体。

最后的交流已经失败，一切走向终结。决定性的轮盘开始转动，除了自己我们别无依靠。

“看来你的永生依赖着你们战神的恩赐。那么在我看来，如果那是永恒生命的话，你也并非‘拥有’它。”

——一个木精灵从科多草丛中静静穿过。

“我碰巧知道，尽管你们的那祖神拥有操作永恒的力量，可就算是你，也无法将你们的‘生命’再次灌入死亡骑士的躯体——如果他被焚烧，或者——化为粉末。”

伴随着“粉末”两个字，木精灵从草丛中滑出，在两个骷髅中间轻轻地爆炸。纯净的生命能量轰然散开，草丛轻轻晃动，仿佛微风吹过，而那两个骷髅伴着惊愕的表情，从下到上成为一堆粉尘。

关键的一刻。我细细观察着死灵巫师的表情，在那一瞬间，不信、疑惑、恼怒、狂热、愤恨、思索，一晃而过。

关键一刻，不能给他太多时间。

“作为帝国学者、安略南省的首席炼金术师，你一定读过大法师杜尼克的著作：《论死者复活的可能》。碰巧我的一个朋友在很多年前给我念过一段。

【……操纵尸骨的魔力之最基本，由四份土元素、三份气元素、两份水元素和一份火元素构成，而关于咒文的形式世间也有多种说法……经多次试验表明，尸骨聚合为一体的强度与还原性乃是由施法者当时赋予的精神力量而定……但无论先古的大师如何努力，所有这些魔法效果与真正的生命都正是完全相反……神圣系魔法、几乎所有的治疗类魔法，都会对操纵尸骨的魔法发生相互抵消之效果，直至互相完全驱散。事实上越高级的神圣系魔法、越纯粹的生命类能量，对此具有越强烈的驱散效果……】”

“我想，你碰巧读过，而且——你记得，你知道。”

这一刻，他的表情是回忆与恼怒的混合体。

我无法预测他的下一个举动，我能做的只有一点：令他绝望。然后他只能选择离开，或者疯狂。无论怎样，绝不能让他有任何可能在这纷繁复杂之中，想到尸体或许就在草丛里面。

“碰巧——”我继续推动着，“你也知道，构成这些木精灵的，正是纯粹的生命能

量——当然，使你们拥有'永恒生命'的魔力如此巨大，使它们对'活着'的你们几乎毫无伤害。"一个木精灵在他面前游走，"你愿意试一下吗？"

他听到这话，看到木精灵向他靠近，好像看到蝎子一样跳开。疑惑、相信与不信、失态的恼怒写在脸上。

"这是当然的，半截笨木头可不会说谎，否则我们只需要派出木精灵与你们作战就可以了——但当你们倒下，那就不一样了……"

我的语气竟如此沉静，几乎令我自己都相信了木精灵能像对付骷髅一样驱散死亡骑士的尸体，各种复杂的神态开始融合在那双喷火的眼睛里，逐渐化为一股慌乱。

"博士的观察力令人赞叹，正是我们的英雄阿尔萨给了死亡骑士最后一击，将我从霜之哀伤下解救出来。事实上，我很愿意给你讲讲他们战斗的情景。你们的死亡骑士的确拥有我从未想象过的绝顶实力，甚至因此而来的疯狂也成为了他的武器。但是，明白生命真意的几个伟大灵魂，不顾高昂的代价步步前进，最终结束了他无尽的恶梦……"

"他就在我的面前倒下，那一刻我清楚地看到了，只有能理解生命之真意的灵魂，才具有真正伟大的力量！我也清楚地看到了，你们永恒生命的虚伪——没有了死亡骑士，他的坐骑噩梦，就像断线的木偶散落一地，那堆骨骸显得肮脏无力，又脆弱得令人绝望……"

见过死亡骑士之后还能活着的人原本就不多，更不会有人看见过下马的死亡骑士。噩梦的秘密只有不死者大军自己知道——我从可怜的巫师眼里读出了这样的想法，我刚才说出的事实，给了他一记沉重的打击。

"不……不……你说谎……谎言，那都是谎言……什么生命，什么力量……我们！只有我们！才是真实的……才是真实的……不可能，那不可能……"他不住的摇头，一会儿好像试图细细思考，一会儿又好像在逃避现实，混乱的思路一定把他的脑子搅得一团乱麻。看来正如我所估计的，他并没有机会研究过死亡骑士的尸体，现在除了"相信"，他已别无选择。

那么，在他有可能理清思路之前，我开始发起整场战争的最后一击。

"我不知道你还能在大地上走动多久，珍惜这最后的时光吧。领略一下自然的景色，然后重新享受那本该属于你的永恒睡眠。可怜的人，愿你有一个好梦，我保证在我可预见的未来，不会再有什么事情来打扰你们了……"

"生生不息、历久长新，这就是生命的魅力。世间万物充满讽刺，号称不死的大军最终归于沉寂，而脆弱短暂的生命依然延续。用不了多久，我们的英雄就会回到这片神奇的土地，而你们的战神——已经随风而逝，一去不回……"

——风儿啊，现在吹吧，这最后的一击，正应该由柔弱无比的你来发出，方才符合这场战争冥冥间带给我们的启示！

一阵熟悉的气息抚过我的身躯，令整个林间圣地和谐地拂动。由死亡骑士带来，然后被阿尔萨割下的那一片披风，被风儿从草丛中拾起。它轻轻地飘过草地，飘过阿尔萨最后的遗迹。

风儿带着它，如彩蝶飞舞，如落英纷飞，有如梦境般的轻柔，有如朝雾般的虚幻，它从死灵巫师面前缓缓飘过，让他看清了上面的纹章……

它在林间圣地上空意味深远地一卷，然后扶摇上升，沉入黎明前夜那无边无际的星空之中……

死灵巫师的眼睛死死地盯着那片披风，仿佛完全不相信似的，直到它消失在夜空中许久，他仍然抬头仰望，似乎整个灵魂被它吸走……如果说有一种表情比获得永生的人再度面临死亡时的表情更绝望的话，我要说，那种表情就在这可怜人的脸上。

"你这个……蠢货……蠢货，你永远无法知道，为了这些，我放弃了些什么!!愚昧的木头……你永远无法知道……我付出了多少……"

他开始像一个小孩子般说不出完整的话来，最恶毒的咒骂、最肮脏的诅咒和连绵不断的魔法咒语混合在一起。我知道那意味着什么，他嘴里嘟嘟囔囔，一忽儿好像就要哭出来，一忽儿又好像在发泄着刻骨的仇恨，一忽儿好像在祈求众神的原谅，一忽儿又好像要毁灭世间一切——唯一不变的，是他法杖上越来越大的火球。

终于，一切真正结束了。围绕着我的科多草喷出熊熊烈焰，历史上从未有过功勋卓越的科多草，高举着火焰，使林间圣地如夏日正午般明亮。

我让木精灵全部离去，我的另一半在烈火的烧灼中显得不堪一击，不久便成为了火焰的养料。在这个辉煌的结束中，过度使用的生命魔力已经无力给我庇护，阵阵刺痛传来，我知道是离开的时候了。

暗夜精灵族千年来的全部历史，我那些久远模糊的记忆，从我的树根传入大地，传给整片森林，这是每一个永恒之树离开前必须要做的事情……那可怜人说得对，并不是每一棵树都会说话。我们无法像人类一样流传历史，但森林中的每一颗树都将拥有这些记忆的一部分，以传给大地母亲选出的下一颗永恒之树。

有一些记忆必定会丢失，那也无妨。如同生命本身，没有遗忘就没有创造。就好像我已不再记得我是怎样认识这片森林，怎样成为永恒之树……就好像我不再记得曾经伴随我的历代英雄们的死亡，不再记得他们的丰功伟绩……

我的眼前渐渐模糊，火光之中，我似乎看到那个可怜人离去的身影，这令我宽慰。风儿带来消息，川陀峰上的白虎母亲诞下了一窝幼崽，那其中最强壮的一个，将成为下一代月之女祭司的坐骑。

我没有说谎，我们的英雄很快就会回来，只需要多几个冬转春回……

远远的，那仿佛是朝日初升的霞光？

啊——我感到有什么东西汹涌而来，难道是大地母亲久远的记忆？在那浩如烟海的历史中，在那无限时间的图画里，仿佛展示着一切的过去，与一切的未来……

我一生中从来没有像现在这样大彻大悟，我记起来了！在我成为永恒之树的瞬间，我睁眼看到的，正是一个充满希望，和现在一模一样的黎明！

我感到一阵温暖，仿佛有很多伟大的灵魂和我在一起，我们俯瞰大地。

我们看到空中的一边是星河灿烂，一边是朝霞辉煌。

我们看到一边是真正的无限与永恒，一边是短暂的光明与希望。

我们看到的，正是在这万古不变的轮转更替之中，生命的洪流滚滚向前，永不停息。

（全文完）

附录

2005 年度精品硬件SHOW

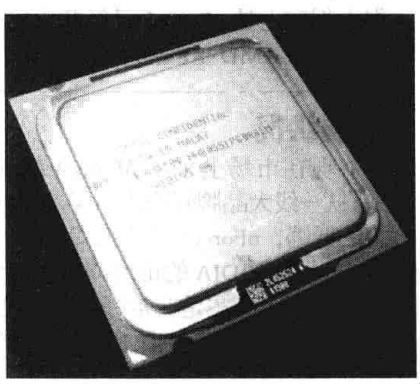
文：含泪饮砒霜

在看着 2005 年一天一天过去，2006 年一天一天到来的时候，我们电脑的性能在这短短的一年已经发生了翻天覆地的变化，各种新产品和新技术是层出不穷，下面是《CBI 游戏天地》评选出的 2005 年度 MVP 硬件。

Pentium EE840 处理器

产品介绍

这款 Pentium EE840 处理器的全称是 Pentium eXtreme Edition 840，是一款双核心的桌面 PC 处理器。它的频率为 3.2GHz，采用了代号为 Smithfield 的核心和 90 纳米的制造工艺，FSP 为 1066MHz，该处理器支持 EM64T 64 位扩展，Execute Disable Bit 以及 EIST（增强 Intel SpeedStep）和 Hyper-Threading（超线程技术），它 L2 的标称容量为 2MB，但这 2MB 的 L2 Cache 跟 Pentium4 6 系列的 2MB 并不相同，它是每个核心各分得独享的 1MB 的 L2 Cache，如果一个核心需要存取另一个核心的 L2 Cache 内的数据则需要借助 MCH 来完成。



产品点评

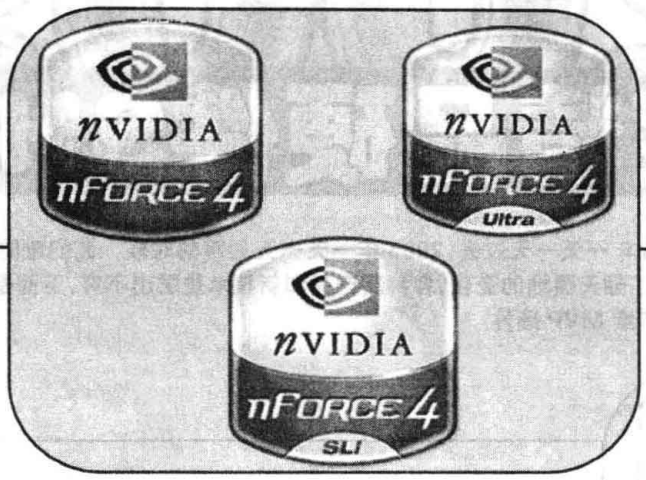
Pentium EE840 是 Intel 在 2005 年推出，迄今为止最为强劲的家用桌面 PC 处理器，它的出现打破了 Intel 一直以来靠频率提高来提升性能的传统做法。它采用了时下正火热的双核心技术，和传统的超级多线程技术不同的是这样一颗处理器里面就有了 2 颗物理核心，再加上的超级多线程技术，系统里就会显示出 4 颗处理器。在支持多任务处理的环境中，该处理器表现出了强劲的性能，其性能提升相比同频率单核心 CPU 有超过 130%的提升；但是其在单任务处理环境中反而不如更高频率的单核心处理器，而且其 130W 的 TDP 功耗也是一大软肋。

市场状况

Pentium EE840 不仅在性能上是今年的 CPU 之王，在价格上也是，其上市价格每千颗批发单价 999 美元也创造了桌面电脑 CPU 的纪录。正是因为这样的天价，所以 Pentium EE840 在市场上自上市到现在一直以来都是问的人多，买的人少，销售状况很不理想。

年度精品硬件SHOW

年度精品硬件SHOW



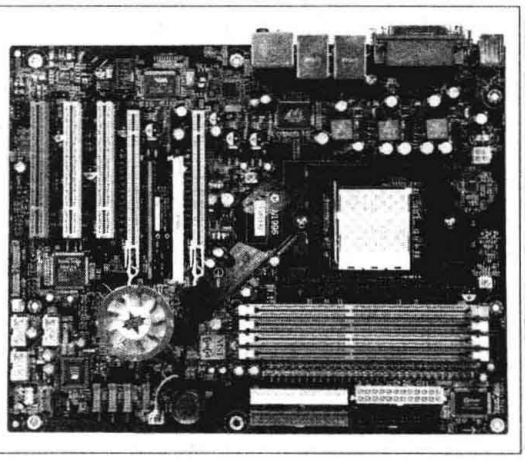
nForce4 系列芯片组

产品介绍

nForce4 系列芯片组一共有三款产品：nForce4，nForce4 Ultra 以及 nForce4 SLI。可以想象 nForce4 系列芯片组肯定都是基于 nForce3 250 升级而来，所以 nForce3 250 所包含的特性自然是一个不少。CPU 方面，自然支持全系列的 Socket 754 和 Socket 939 的 Athlon 64/64 FX 了，内存也就随着 CPU 内建的内存控制器的不同而分别支持单 / 双通道的最高 DDR400 内存。nForce4 系列的芯片组都支持 20 线(lane)的 PCI Express 总线，可以支持 PCI Express x16 接口的图形卡，内建了千兆网卡，第二代的内建防火墙 NVIDIA Firewall 2.0，全面的 NVIDIA RAID 功能以及最多高达 10 个 USB 2.0 接口，同时还提供了新的 nTune 系统配置软件。

产品点评

nForce4 系列芯片组是 2005 年度最为成功的主板芯片组，虽然并不像它的名字那样相对于 nForce3 250 有着革命性的变化，但是除了对 PCIe 的支持以外，无论是更为强大的 ActiveArmor 网络安全引擎还是对 3Gb/s 的 SATA 的支持（Ultra/SLI 版本），或者对 10 个 USB 2.0 接口的支持能力以及所提供的十分实用的 nTune 工具，都能毫无疑问地吸引众多用户的眼球。至于发烧级用户所追求的 SLI 更是不在话下——毕竟 NVIDIA 自己的 SLI 应该还是最靠得住的解决方案。nVIDIA 的 nForce 系列芯片组的强大功能特性在这次的 nForce4 身上再次得以延续，纵然没有革命性的进步是因为很大程度上是 nForce3 已经非常出色的缘故，但是 nForce4 仍不失为 AMD K8 平台的王者。

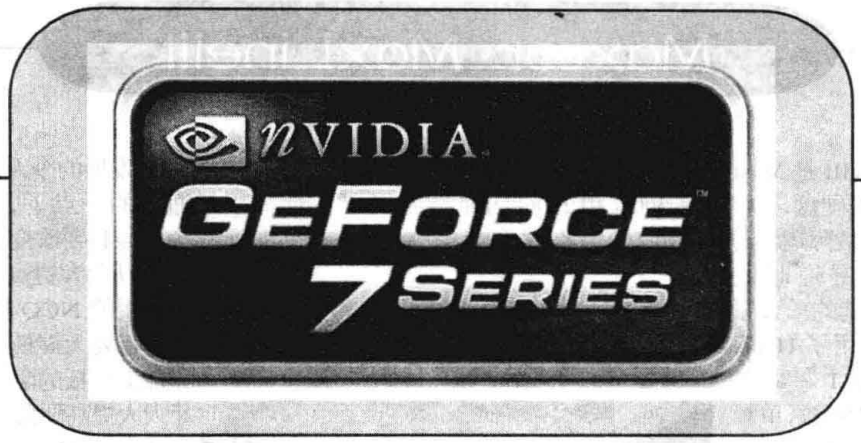


市场状况

现在市场上采用 nForce4 系列芯片组的主板比比皆是，从一线大品牌到四流小厂，从面对发烧级的超高端到廉价的低端，nForce4 芯片组都占有相当大的市场份额，这不仅说明了 nVIDIA 的市场推广力度大，而且说明了 nForce4 系列芯片组确实是非常好的一款芯片组，毫无疑问，2005 年卖的最好的一款主板芯片组当属于 nForce4 系列。

年度精品硬件SHOW

年度精品硬件SHOW



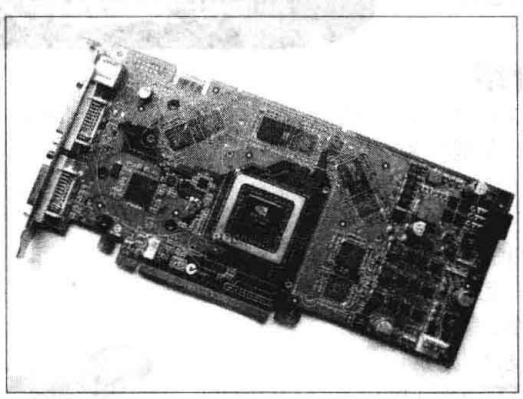
GeForce 7800GTX 显卡

产品介绍

在今年6月22号，nVIDIA发布了核心代号为G70的GeForce 7800GTX显卡，它拥有3.02亿个晶体管，采用台积电0.11微米生产工艺。拥有24条渲染管线和8组顶点引擎，核心/显存频率430MHz/1200MHz，256bit DDR3显存，显存带宽高达38.4GB/s；24条渲染管线使双线性过滤下的纹理象素填充率高达10.32G/s。GeForce 7800GTX采用了CineFX 4.0渲染架构，支持Intellisample 4.0技术，UltraShadowII技术和PureVideo技术。在特效支持方面，由于已经有了NV4x相当不错的根基，G70在原有SmartShader3.0的基础上进一步完善了算法，提高了执行效率，同时HDR技术也得到了经一步的强化。另外游戏玩家受益最大的则是改进的透明抗锯齿功能，它让游戏画面质量再一次得到跨越式的提升。

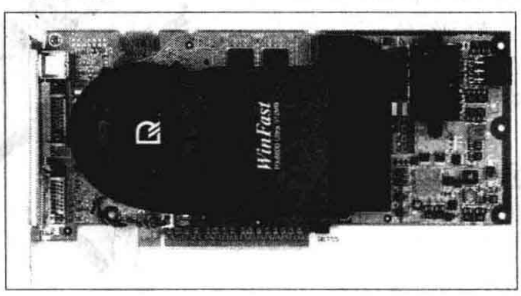
产品点评

在ATi的Radeon X1800XT发布之前最为强大的显卡，在近半年的时间内没有任何显卡的性能可以望其项背，而且目前市面的任何游戏都能被它通通拿下，使用了它在游戏的时候造成性能瓶颈的只会是CPU和内存，如果配上两块使用SLI模式更是连未来2年以内的游戏也能应付。由于使用了改进的成熟工艺制造，产品的良品率和功耗都在可以接受的范围以内，拥有它便是拥有了在游戏中制胜的法宝。



市场状况

凭借快速的出货速度和比6800Ultra还便宜的价格，4999元的GeForce 7800GTX一上市便迅速占领了发烧级的高端市场。后来推出的简化版GeForce 7800GT更是大受游戏玩家追捧，其超高的性价比造就了近几个月的显卡出货量迅速攀升。虽然后来ATi的Radeon X1800XT有着稍高的性能，但是兵贵神速，现在的GeForce 7800GTX已经是一款很成功的产品了。



年度精品硬件SHOW

年度精品硬件SHOW

Maxtor MaxLineIII

产品介绍

Maxtor MaxLineIII 是 Maxtor 公司在 6 月 23 日发布的最新型号的 SATA 硬盘，其容量有 300G 和 250G 两种版本，厂商宣称的无故障运行时间高达 100 万小时，硬盘转速为 7200rpm，寻道时间 8.3ms。这款硬盘入选的一大原因就是硬盘缓存使用了 Hynix 的 HY57V281620HCT -6 颗粒，这是一种 8x16 的颗粒，单颗容量达到16MB，这也是目前桌面 IDE 硬盘重最高的缓存容量了，芯片默认工作频率为 166Mhz。此外它还支持 NCQ (Native Command Queuing) 技术，这是一种队列排序技术，当存储子系统在等待事件发生的时候允许在命令以队列的方式存入硬盘，通过这种方式 NCQ 能够提高硬盘的执行性能，但是 NCQ 容量要比一个命令缓存器大，同时结合了一个灵活的调度表和指令重排序能力，这样能避免流转问题和硬盘内部固有的反应时间。

产品点评

在各项硬件都在飞速发展的今天，硬盘的性能已经成为系统性能里最瓶颈的一点了，但是随着 Maxtor MaxLineIII 的出现这个观点将要改变，其 16MB 的缓存可以大大提高硬盘的传输率，而采用的 NCQ 技术也是一项未来的将要大规模应用的技术，只要加上主板的配合，该技术也可以大大提高硬盘的性能。总的来说，Maxtor MaxLineIII 绝对是一款适合游戏玩家的硬盘。

市场状况

由于现在的硬盘已经是白菜价格了，购买一款中端显卡的 1199 元钱就可以买到 Maxtor MaxLineIII，所以现在很多城市的电脑市场里 Maxtor MaxLineIII 都处于缺货状态，这说明 Maxtor MaxLineIII 在用户中是相当受欢迎的。其最高达 300G 的容量对于无特殊要求的用户来说已经是完全够用了。

海盗船 XMS2 内存

产品介绍

海盗船的内存一直是高品质的代言，其推出 XMS2 DDR2 内存型号为 XMS5402，现在的版本为 V1.2，标称频率为 675MHz，CAS 参数为 4-4-4-12，这个数值在 DDR2 内存里面已经算性能最好了的。更值得称赞的是该内存的金手指采用的是电镀金工艺，其相比传统的化学镀金工艺有着更好的电流数据传递性和更耐磨，更抗氧化。海盗船的人性化设计也相当不错，该款内存在顶部还有 9 组 LED 指示灯并排两行，有绿到黄到红色来显示内存的工作状态及内存的占用率，这样对于使用者来说非常方便。

产品点评

这款海盗船内存优异的性能可以每个使用它的人留下深刻的印象，一般的DDR 内存都可以达到 CL=2 的水平，但在 DDR2 时代，能达到 4 就已经是相当不错的了。以后是 DDR2 终将会取代 DDR 内存成为市场主流，那个时候的海盗船 XMS2 内存强大的性能依旧是内存中的王者。

市场状况

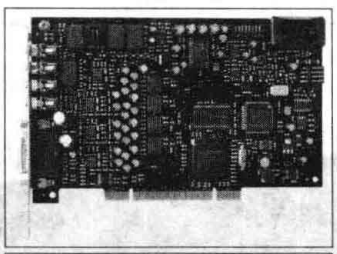
目前支持 DDR II 架构的 i915P/G、945P/955X 等主板都已经推出，但 DDR 内存仍然是市场中的主流，从市场供求方面分析 DDR2 内存前景尚未明朗，许多厂商也都直接将 DDR2 内存与主板和 CPU 捆绑起来销售。DDR2 内存的虽然无法从时序上达到普通 DDR 内存的 CL=2 的水平，但从 DDR2 667 这种高频率的内存出现以后，这种时序较长的问题完全被高频率带来的性能提升所弥补。现在 DDR2 内存颗粒的量产问题已经得到了基本解决，在未来一段时间内供应市场还是没有问题的，唯一的问题就是其高达 2000 的售价。

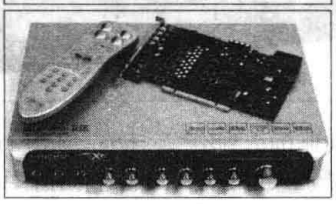
年度精品硬件SHOW

年度精品硬件SHOW

创新 Sound Blaster X-Fi 声卡

产品介绍





Sound Blaster X-Fi 系列声卡采用了最新的“ X-Fi Extreme Fidelity”芯片，拥有 5110 万晶体管，具备 4 个辅助 TIMD (Thread Interleaved Multiple Data)的 DSP 处理器；Raw Data Path 性能达到 10340 MIPs，是以前产品 Audigy (424 MIPs) 的 24 倍以上，可以支持 4096 音频流。另外，Sound Blaster X-Fi 声卡还支持 EAX ADVANCED HD 5.0 、24-bit Crystalizer，以及 CMSS-3D、DMA、ASIO 2.0 等技术。创新独创的模式切换功能可根据用户需要自动优化 Sound Blaster X-Fi 的性能和设置。其三种模式分别为：音乐创作模式、游戏模式以及娱乐模式，每一种模式都可以集中运用声卡的资源，以在不同应用中达到最有效的使用。通过内附的 Creative MediaSource 3 软件套件，你将可以很轻松的执行 SuperRip 让所有的数字音乐成为永恒的顶级内容。不仅如此，MediaSource 3 同时让你可以单键执行像是 X-Fi CMSS-3D，Smart Cross-Fade 以及智能型音量管理等功能强化现有的音乐内容。Sound Blaster X-Fi Xtreme Music 声霸卡可以通过高达 109dB 讯噪比的音质播放任何的音效内容。

产品点评

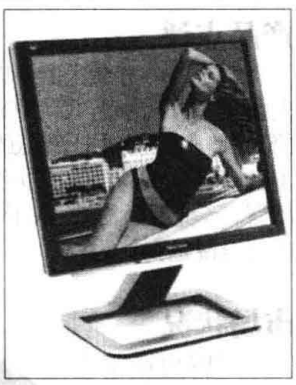
Sound Blaster X-Fi XtremeMusic 可完全发挥 Creative X-FiXtreme Fidelity 音效处理器的性能，并提升任何现有的 MP3 文件或其它音乐文件至顶级的音效标准。通过 X-Fi Xtreme Fidelity24-bit Crystalizer，MP3 音乐及影视皆可以转换成为顶级享受，其效果甚至超过原有的音乐 CD 或影视 DVD 的录制效果。

市场状况

当今市面上最强的声卡非 Sound Blaster X-Fi 莫属，但是由于刚刚发布不久的缘故，造成了市场上有价无货，购买者需要提前一个星期订购，虽然其售价高达 1300 元，但是购买者依然很多，毕竟这块 Sound Blaster X-Fi 的性能在未来两年内都将是性能王者。

优派 VX924(3ms)

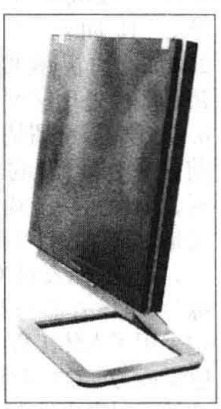
产品介绍



优派 VX924 在外观上依旧延续了优派时尚典雅的风格，采用黑色与银色相搭配的外观设计，比较漂亮。四周采用了流行的黑色窄边框设计，使得显示屏看起来更大更舒服。机身采用方正简约的体型以及轻薄的设计，比较方便搬运。OSD 菜单呈一条直线分布在下边框上，采用了细长的金属按键设计，与边框和谐搭配。此外背部采用隐藏设计，底座镂空，美观时尚。性能方面，这款优派 VX924 拥有 550:1 的对比度，270 流明的亮度，点距是 0.294mm，支持模拟 / 数字双接口输入，可视角度是水平 140 度 / 垂直 130 度，通过了 TCO99 安全认证，响应速度是灰阶 3ms。此外，这款液晶显示器还采用内置电源设计，配备数字 DVI 接口和 D-SUB 接口，既保证与老显卡的全面兼容，也能搭配新一代显卡的 DVI 数字接口。

产品点评

首先 3699 元的价格无疑是这款优派 VX924 最吸引人的地方，3699 元的价格在 19 寸 3ms 的 LCD 中应该算是性价比很高了，可以说这款优派 VX924 就是 LCD 中的法拉利，不仅因为它的贵族气质，更重要的是它 3ms 的极速响应时间，应该说是无人能及的这样的性能足以保证了游戏玩家能够顺畅的体验极速快感，从而消除了拖影、拖尾等现象的发生。



市场状况

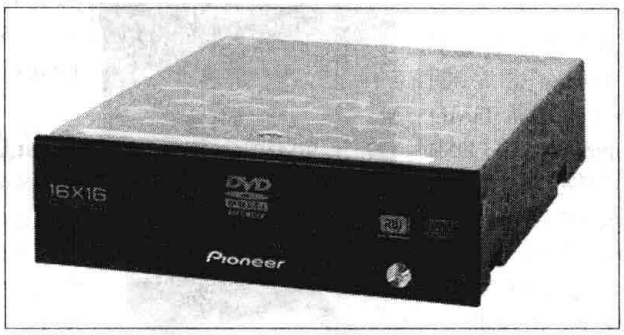
在市场上，优派 VX924 可谓是供不应求，对于 LCD 大行其道的今天，买一台 LCD 是天经地义的，但是游戏玩家一般都不会选择 LCD，不过自从这款优派 VX924 开卖以后，基本上购买它的都是游戏玩家，可以说这款优派 VX924 是今年卖的最好的一款 LCD 显示器，这也正是它上榜的理由。

年度精品硬件SHOW

年度精品硬件SHOW

先锋 DVR-110XL 光驱

产品介绍



这款 DVR-110XL 相比其它同类型的产品增加了 5X DVD-RAM 刻录功能，一机横扫所有 DVD 规格，支持 DVD ±R 、DVD ±R DL、DVD ±RW、DVD-RAM、CD-R 、CD-RW，充分满足用户影音存储、资料备份的需求。以 8X 超刻 2.4XDVD+R 和 4X DVD-R 单面双层的 8.5G 盘片，刻写 8.5 超大容量仅需 18.2 分钟，再次刷创超刻纪录。运用加强型液晶补正先锋专利，同时全新加入智能角度补正和智能散光纠正两大创新技术，确保 DVR-110 精确刻录，对盘片更兼容。这款刻录机在外观方面，延续了先锋DVR-110 的整体风格，采用了高质感木纹超大面板设计。颜色上有象牙白、质感黑和铂金银三款，用户则可以根据自己的喜好来进行挑选，另外还增加了如超短身设计等时尚元素，蜂巢静音集体设计不仅保证了高速刻录的安静享受，也使DVR-110 的外观为之增色不少。

产品点评

全能型的光驱，在 DVD 刻录标准一直未能确定下来的情况它绝对是消费者的最佳选择，其不俗的性能和绚丽的外形（相比其它光驱）保持了先锋一贯在光存储界的旗舰特色，缺点是现在高速刻录贵且少，所以 DVR-110XL 的很多功能不能用上或者是不能完全用上，让消费者有一种超前消费的感觉。

市场状况

在国内刚刚铺货不久，销售状况不是很理想，不过经过几次价格调整以后，销售开始日渐火爆起来，毕竟把它买回去在很长一段时间内都不会过时，而且随着现在各种软件和游戏的越来越大和网络下载的日渐丰富，有一款只卖 499 的全能 DVD 刻录机看来也是必需的。

罗技 G7 鼠标

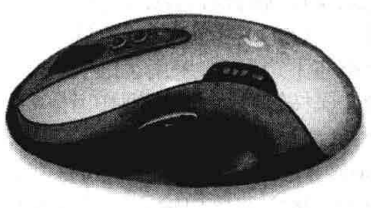
产品介绍

G7 鼠标采用了罗技 MX1000 激光鼠标的升级版激光引擎，其拥有高大 2000dpi 的灵敏度，每秒图像处理速度为 6.4 兆象素，可谓是目前性能最强大的鼠标，无论是玩游戏或者是用来做设计工作都会使用户更加得心应手。在外观上，G7 鼠标表面为光面烤瓷，不易磨损，边围颜色为墨绿色，整体外形与罗技 MX700 十分相似，然后造型上也是采用了人体工程学设计，长时间使用也不会手也不会感觉疲劳。G7 鼠标上就有三档 DPI 控制，不需要驱动用户就可以自由地在 400dpi、800dpi 和 2000dpi 之间任意调节。更为厉害的是鼠标可以设置自动识别游戏。设置后，它能够根据用户所玩的游戏而自动调节灵敏度，让用户不必每次都去调节，大大提高了效率。

产品点评

继 MX1000 激光鼠标以后罗技对于游戏玩家的又一大贡献。G7 对于游戏玩家来说就像是《倚天屠龙记》里的倚天剑一样，水平比较低的玩家用了它水平可以快速的上升，本来水平就很高的玩家用了它更是得心应手，如虎添翼。不光是玩游戏，对于一般情况下的设计用鼠标，G7 也可以说是完美的。

市场状况



国内市场基本上难寻其踪影，在国外非职业玩家和发烧级游戏爱好者也是基本上没人问津的，毕竟 99.99 美元的鼠标显的是有点太奢侈了。不过就 G7 的性能来看，在几年的时间内是不会过时的，所以随着市场价格的调整和产量的扩大，G7 的普及应该不仅仅是广大游戏玩家的梦想。

年度精品硬件SHOW

年度精品硬件SHOW

罗技 G51 键盘

产品介绍

G51 键盘有 18 个可以自定义的“G”键在玩游戏的过程中，用户可以为这些键定义相应的功能。有趣的是，用户

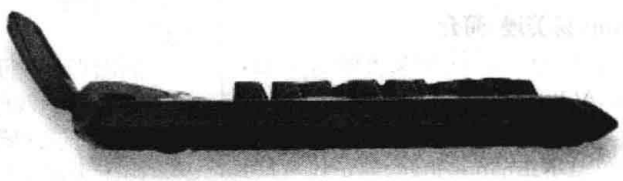
只需要轻轻一按就能完成定义操作，而无需退出游戏甚至启动特殊软件。而且，G51 还具有锁定 Windows 快捷键的功能，如此一来用户就不必担心无意触动某些快捷键而导致游戏退出的尴尬局面了。G51 在外形上和一般的键盘区别不是很大，但是由于键盘上很多地方采用了合金材料，因此看起来很时尚科幻。51 还有一个不同于其它键盘的地方就是它在顶端集成了一个折叠式 OLED 液晶显示屏，这个屏幕可以显示游戏状态、自定义功能键状态，还能实时跟踪显示一些系统重要信息。在非游戏状态下，液晶屏可以显示常规的标准快多媒体捷键。当然如果玩家觉得这个液晶显示屏妨碍到自己玩游戏了或者暂时用不到它，那么便可以把它折叠起来，既节省空间又可以保护屏幕防止其被刮花。

产品点评

G51 完全是一款为了游戏而设计的键盘，这个也正是它上榜的理由。但是作为一款游戏键盘，其对于玩家玩游戏的实际操作和水平发挥并没有产生什么决定性的影响，这点不像上面的 G7 鼠标，所以说有多少玩家会对 G51 感冒，这点就要等到以后的市场来检验了。

市场状况

一款市场前景不是很明朗的产品，79.99 美元的东西拿去买一款所谓的游戏专用键盘，除了绝对发烧友和烧钱一族外，我实在想不出还有什么人会去购买它。但是排除价格因素，G51 的确是一款非常优秀的产品，我相信在过段时间降价后，G51 一定会很受欢迎的，当然前提是还没有停产。



2005 年度精品硬件 SHOW

各位观众，2005 年十大精品硬件 SHOW 就到此结束了，其实在精品硬件里这些只是冰山一角，真正的精品还有很多，仁者见仁，智者见智，只有真正适合自己的，才是真正的精品！

年度精品硬件SHOW

CBIG评测室 电脑商情报游戏天地

灰阶4毫秒的感受

Envision X9 试用

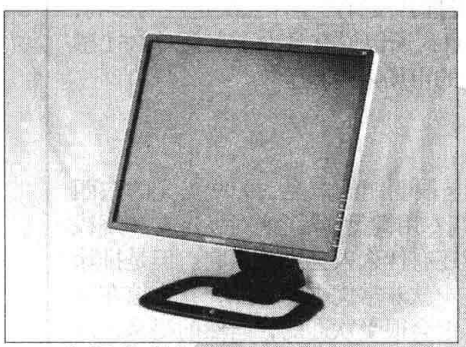
文:CBIG 评测室

前 言

众所周知,在明基、优派等厂商的推动下,液晶显示器已经步入2毫秒灰阶响应时间的年代,不过2毫秒仅是技术上的一个标志,至今为止尚未批量投放市场,要想普及暂时还不可能。

不过灰阶4毫秒的产品在近期却十分火爆,技术上的成熟和售价上的合理使得众多的灰阶4毫秒产品开始成为LCD用户们重点关注的对象,在为数众多的产品中,能真正称得上精品的着实不多。

这款来自Envision(易美逊)的灰阶4毫秒LCD定位高端,以极强的实力征服了众多发烧玩家的心。



市场参考报价:RMB 2999元

Envision(易美逊)简介

关心LCD市场的朋友可能会知道,Envision、AOC、Topview都是隶属于冠捷旗下的三个自由品牌。Envision定位于高端,针对追求生活品质的高数字化人群;AOC用丰富的产品线主攻大众消费市场;Topview则针对注重显示器采购成本的行业市场(包括OEM)和部分DIY市场。

所以就产品本身的质量和品质而言,出自Envision的无疑是最过硬的。

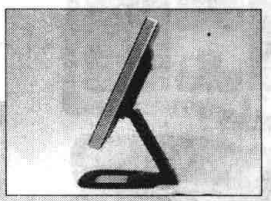
灰阶响应

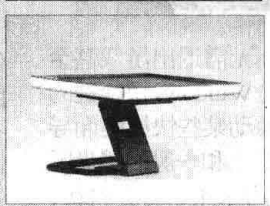
灰阶响应时间这个概念到目前为止已经得到了较为广泛的宣传,用户们也逐渐认识到灰阶响应时间比起传统的黑白响应时间来说更具参考意义。

以前,基于技术上的原因,19英寸甚至更大液晶面板的响应时间提升十分困难,多数停留在12ms~25ms甚至更长,而那还只是黑白响应时间。

随着技术的不断提高,拥有更快灰阶响应时间的19英寸液晶显示器开始出现在市场,灰阶响应这一概念也慢慢地深入人心。

无暇外观

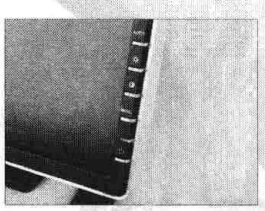




出于其市场定位,Envision X9的外观设计就给人一种非常高贵之感,其采用14mm的超细黑色边框,比起同门以超窄边框著称的AOC来说一点也不逊色,且更显经典气质。

而面板的侧面则采用明亮的银色磨砂边框,银黑双色的搭配让Envision X9显得相当有层次感。

由于采用了外置电源设计,所以Envision X9比起内置电源设计的显示器来说要苗条一些,明快大方的线条设计使其更显高端定位。



OSD控制按键也采用了时下比较流行的侧式设计,按键使用银白色,小巧而精致,与面板相得益彰。

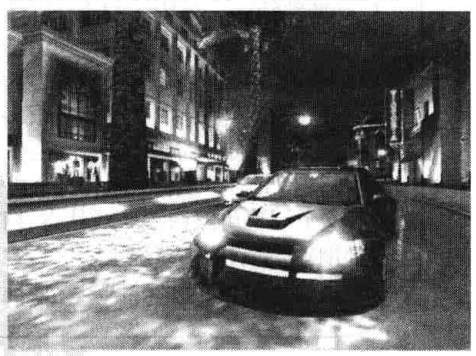
底座设计也融入了相当的流行元素,稳定而美观。

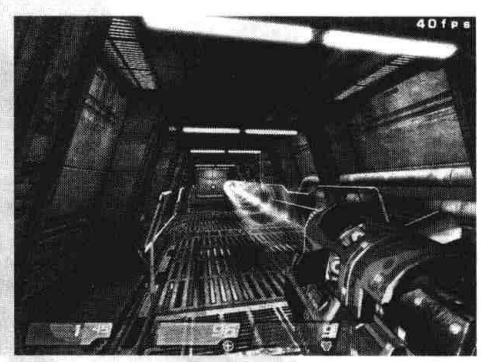
就个人认为,Envision X9的外观设计几乎无可挑剔,或许你看不到某个特别耀眼的地方,但整体看上去却是那么的协调而自然。

感受灰阶4毫秒的游戏世界

对一名游戏玩家而言,选购显示器只关心一点,那就是游戏显示效果。他不会去管这显示器是否适合搞设计、也不会在意其文本显示如何、甚至连电影播放效果都毫不关心,只要这显示器能为他带来顶级的游戏体验,就足够了。

不过对一款液晶显示器而言,要做到真正让玩家满意也不是一件容易的事,所以在电脑城内你还是经常能听到诸如"你这显示器玩《极品飞车》如何?"、"玩《雷神之锤4》会有拖影吗?"之类的疑问。





所以此次我们也重点测试了Envision X9在以上这两款游戏中的表现。结果可说是非常令人满意的,不管游戏中画面转换速度有多快,你完全感觉不到任何拖影现象,画面显示非常连贯而流畅,色彩表现和还原能力也很不错,如此的效果,再挑剔的玩家大概也会满意了。

CBIG 评测室点评

在如今的市场上,灰阶4毫秒的19寸LCD其实并不算太多,Envision X9是极具代表性的一款,定位高端的设计及制作为其带来相当不俗的产品品质,不过其售价却一点也不贵,性价比还是很不错的。

平民化游戏专用显卡

华硕 EAX550GE

市场参考报价:RMB 599 元

文:CBIG 评测室

前 言

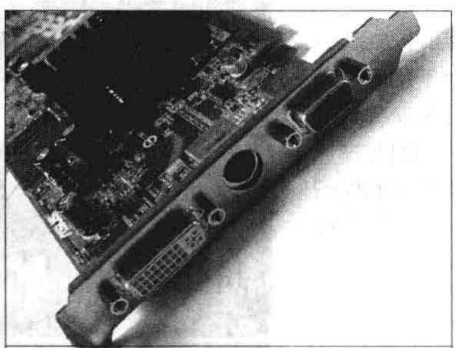
除了实在不愿更换主板的个别人士,现在几乎没人会去关注 AGP 的显卡了,随着以 915、NF4 系列主板的不断降价和热销,各式性价比突出的 PCI-E 显卡一时间成为硬件市场的抢手货。

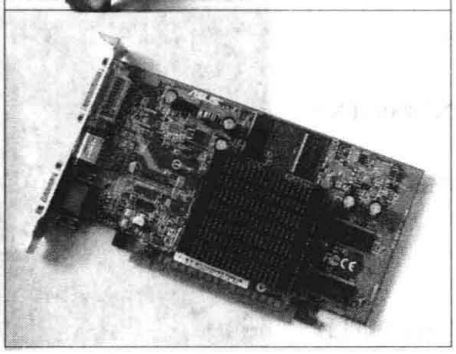
N 卡当中的 FX6200/6600、A 卡当中的 X550/X700 等都是目前大众玩家最关注的选购对象。

作为板卡业老大的华硕,也为大众游戏玩家们量身定做了一款平民化游戏专用显卡 -- 华硕 EAX550GE。

大众核心

华硕 AX550 使用 ATI 面向中低端市场推出的 Radeon X550 图形核心,采用 0.11 微米制造工艺,核心拥有 4 条渲染管线和 2 个顶点着色引擎,标准核心频率为 400MHz。就目前的市场状况而言,X550 以低廉的售价及不错的性能赢得了广受学生用户的喜爱。





高质显存

作为一款专为游戏玩家设计的产品,华硕 EAX550GE 采用了 256M 大容量显存,诸如《Half-life2》这种最考验显示卡性能的游戏都能应对自如。同时为了让这款产品在游戏中的表现更好,华硕采用了 128bit 的显存设计,在处理大场景的游戏画面时,保证了数据传输拥有足够的通道。

显存选用的是英飞凌 4.0 纳秒 TSOP 封装内存颗粒,核心 / 显存频率分别为 400Mhz/500Mhz,容量 / 带宽则分别为 256M/ 128bit,对广大游戏用户来说,大容量、高位宽的显存配备将会对众多主流游戏的图像渲染起到很大的帮助作用。

精湛做工

做工方面,华硕 EAX550GE 采用红色 PCB 电路板、非公版设计,与华硕的其他产品一样,这款产品的做工与用料都相当扎实。另外考虑到 X550 核心工作温度不高,因此该款产品仅采用小块散热片进行纯被动的散热。

由于华硕这款 X550 是按标准设计制造,因此其电源部分并不像某些高端猛卡那样奢侈,主要还是以稳定、实用为主。

主流接口

接口上该卡依然采用主流 DVI+D-Sub+S-Video 全接口设计,支持双屏幕独立显示功能。此外,这款产品支持还支持多项华硕独有功能,比如 ASUS GameFace Live、ASUS GameFace Messenger、ASUS GameLiveShow 三项特色功能,可增加玩家在游戏中的乐趣。

测试平台

CPU :Intel P4 3.6G(LGA775)
主板:Intel 原装 915P
显卡:EAX550GE/TD/256M
内存:金士顿 DDR400 512MB ×2
系统:WindowsXP SP2

3Dmark05

由于是按标准设计的显卡,所有在 3Dmark05 也没有什么出乎人意料的表现,综合得分为 1798,符合 X550 显卡的标准。

魔兽世界 运行

借助大容高质的显存架构和华硕独有的靓彩显示技术,这款 EAX550GE 在《魔兽世界》中的表现还是非常令人满意,除了抗锯齿功能外,其余细节均可开至最高,推荐解析度为 1024×768,游戏整体运行状况十分流畅(网络流畅的前提下),可长时间稳定在 30fps 以上。加上华硕靓彩显示技术对《魔兽世界》的进一步修饰,画面质量堪称不俗。

CBIG 评测室点评

无论是性能还是售价,都非常适合学生朋友及普通游戏玩家选用,加上华硕这一板卡大厂的信誉保证,有意者尽可放心购买。

全世界最快的显卡

华硕 EN7800GTXTOP

前 言

在本评测室正式收到这款华硕 EN7800GTXTOP 之前，本人就对其 YY 了无数次。原因有三：1、这是一块再度突破 3DMARK05 世界记录的极品显卡，号称全世界最快；2、华硕在高端显卡的制作方面，一向都有着独特的观点和理念；其撼人的价格注定只会成为发烧级游戏玩家的囊中之物。

在收到这款全世界最快的显卡之后，其包装之大使不少人在一窥其真面目前不相信这会是一款显卡的包装。而附送的配件之丰富也令"TOP"这一称号名副其实。

文:CBIG 评测室

最强核心

华硕 EN7800GTXTOP 使用目前世界上速度最快的 NVIDIA 最新图形处理芯片 GeForce 7800 GTX。它采用成熟的 110nm 制程生产，拥有 3.02 亿个晶体管，8 个顶点着色单元(Vertex Shader)和 24 条像素渲染流水线。提供了更先进的 Cine-FX 4.0 引擎，完整支持 DirectX 9.0，Shader Model 3.0，Intellisample 4.0，Ultra-Shadow2 和内建硬件级可编程视频器 PureVideo 等。

最快显存

该卡采用目前速度最快的 1.6ns 的 DDR3 显存，容量为 256M，位宽为 256bit，超豪华的双 256 组合为处理超高分辨率和超大画面场景的游戏提供了足够的空间和速度保证。

最高频率

除此，华硕 TOP 版 7800GTX 的核心频率高达 486MHz，显存频率更是高达 1350MHz，远高出官方版规定的标准频率，在不用进行任何超频的情况下就完全可以满足游戏发烧友们种种苛刻的追求。

最佳散热

性能虽强，但发热量却比普通的 7800GTX 还要低，这完全得益于华硕工程师创新设计的最新散热技术，不仅有效的降低了显卡温度，而且噪音也比普通 7800GTX 低了许多，同时也为玩家们保留了进一步超频的"权利"，让一切进行到极致……

测试平台

CPU :Intel P4 3.6G(LGA775)
主板:富士康 955X
显卡:华硕 EN7800GTX-TOP/2DHTV/256M
内存:金士顿 DDR2 533 512MB ×2
系统:WindowsXP SP2

3Dmark05

在 3Dmark05 这一非常苛刻的测试软件中，华硕 EN7800GTXTOP 于此平台下的测试成绩达到了 8578 分的高分，比普通的 7800GTX 要高出 15%左右，毫无争议地拿下了性能王者的宝座。

Quake4 运行

以此显卡的性能运行 Quake4，High Quality+1024×768 完全可以跳过，直接测试 Ultra Quality+1600×1200 这一令无数显卡尽折腰的"魔鬼模式"，同时打开所有特效。

华硕 EN7800GTXTOP 果真名不虚传，Quake4 也绝非浪得虚名，在经过一系列的激烈交战后，最终 fps 稳定在了 27-30 的样子。这数字虽不算起眼，但要知道能在 Ultra Quality+1600×1200+ 所有特效全开的情形下达到 25 以上的 fps 对单块显卡而言已经是极其的不容易，而 25 以上的 fps 已经能给人以流畅之感，如此精美且流畅的 Quake4 画面我以前可是从未见过。

当然，如果你追求 60 左右的 fps，大可降低部分特效及分辨率，速度将会得到非常明显的提升，不过 Ultra Quality 一定要保证，只有它才对得起华硕 EN7800GTX-TOP 堪称变态的性能。

CBIG 评测室点评

拥有目前最强的性能、最完美的做工以及几乎最高的售价，同时拥有华硕显卡所独有的多项技术，如靓彩、GameLiveShow、GameFace Messenger 等，绝对面向发烧级游戏玩家的极品显卡，若能购入两块搭建 SLI 系统，定能无敌于天下……

Document generated by Anna’s Archive around 2023-2024 as part of the DuXiu collection (https://annas-blog.org/duxiu-exclusive.html).

Images have been losslessly embedded. Information about the original file can be found in PDF attachments. Some stats (more in the PDF attachments):

{
  "filename": "MTIxOTUzMTQuemlw",
  "filename_decoded": "12195314.zip",
  "filesize": 124794640,
  "md5": "77d297b5856041f64c10b7b6c49ed80f",
  "header_md5": "479b59d568b87aba7060965c52edf968",
  "sha1": "0d29ed41ee4be9fa2aa35f506a34abb1ddef0bb9",
  "sha256": "b94fa686688e33d62df9c9d9fc688266c105c775eca970ebfd757677e96de88e",
  "crc32": 3032637952,
  "zip_password": "",
  "uncompressed_size": 128953244,
  "pdg_dir_name": "2005\u2500\u03a9\u2559\u256c\u2567\u2556\u2560\u221e\u2561\u256a\u255b\u00bd\u2557\u00ac\u2592\u255b\u2554\u2567_12195314",
  "pdg_main_pages_found": 240,
  "pdg_main_pages_max": 240,
  "total_pages": 247,
  "total_pixels": 1506043920,
  "pdf_generation_missing_pages": false
}